ISSN 1164-1746

AMIGA NEWS

Amiga NEWS

& Vidéo Numérique

AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS

L 9427 - 99 - 40,00 F

LAVA

TESTS:

- Picasso IV et CyberVision 3D
- DracoMotion
- Spouleur ADFI
- HyperCOM
- VoyagerNG
- Kara Collection
- TypeSmith 2.5
- Blitz Support Suite
- lecteur Jaz d'Iomega
- Imagine en version CyberGrafX et Pc

SPECIAL:

- Installer une ROM multi Kickstart!
- Alain craque pour un Mac
- Les entrailles d'Exec

Carl Sassenrath explose

LAVA un nouveau langage

MAGMA un nouvel OS multi plate-formes

Mars 1997 n°99 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$.

SOMMAIRE

News Internationales	**3**
News France	**10**
News Allemagne	**6**
Tests Hardware	
Cybervision 3D et Picasso IV	18
Apollo	21
HyperCom	20
Topolino	20
Cartouche JAZ	30
Tests Soft	
Print Studio Pro	22
Spouleur ADFI	24
TypeSmith 2.5	26
Imagine5 (Amiga) / Windows '95	68
Vidéo Numérique	
Amiga,caméscope et création	**39**
Test Draco et DracoMotion	**40**
Test Casablanca	**44**
Spécial	
Lava	**14**
pOS	**15**
Changeur MultiKickstart	**46**
Trucs et astuces	**38**
Alain craque pour un MAC	**48**
Comtrek	**70**
Série	
Rubrique BeBox	16
Periscope	12
Real 3D par Jac Pourtant	34
LightWave par Pascal Taffin	32
PageStream 3.2	28
CD-Rom	
KaraCollection/ Font Machine	27
Programmation	
Amiga E	59
Blitz Basic	53
Extensions, docs, outils pour Blitz	54
ASM	60
Introduction à EXEC (2ème partie)	56
Courrier	61
Les petites annonces	**64**
Les clubs et l'abonnement	**66**
Coordonnées des sociétés	**67**

Amiga DP

Les DP du mois	50
Rubrique Associations	67
Démo	71

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistante de rédaction:
Nicole Saunier
Publicité et comptabilité:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Emmanuel Arnaud, Alain Bourgery, Mathieu Chènebit, Pascal Chiozzi, Olivier Debats, Frédéric Delacroix, Alessandro Di Napoli, Marcel Duruflé, Gilles Dridi, Mark Eaton, Malika X, Brice Fromentin, Pierre Girard, Lucas Janin, Pascal Janin, Thierry Lamblot, John Leroux, Philippe Llombart, Stéphane Nicole, F rédéric Pfisterer, Stephane Perolini, Alain PiedNoël, Pixel Art, Jac Pourtant, Yann-Erick Proy, Cédric Quillevere, Emmanuel Rey, Samuel Sclavis, Georges Segel, Hervé Sonneville, Pascal Taffin

COPYRIGHT ©NewsEdition 1996
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de Amiga Technologies
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Amiga Technologies
Associés: Rod Craig et Bruce Lepper

Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, fax 61 99 05 32.
Tirage: 23000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v3.0*
Imprimerie Marco - 13 rue des Arcs St Cyprien 31300 Toulouse

Editorial

Avec quelques mois de retard habituel, Phase5 semble enfin prêt à commencer le livraison de ses cartes PowerUP aux développeurs. Les amigaïstes qui sont équipés de cartes Cyberstorm II auront bientôt la possibilité d'installer un processeur PowerPC dans leur machine.

Ici commence la désintégration du monde Amiga que nous connaissons. C'est le printemps des carrefours, avec des chemins divergents que chacun doit contempler avant de s'engager.

Il y a des idées radicalement différentes dans les machines que nous annoncent les constructeurs. Dave Haynie ne croit plus à l'idée d'une machine exotique, et dans son PIOS ONE il va nous proposer cet été une bête de travail, puissante mais à petit prix. Phase5 nous proposera ses cartes PowerUP en guise de roues de secours, des accélérateurs qui vont nous permettre d'attendre la sortie de sa «machine de rêve», la A\Box, en, voyons, 1998? Pour beaucoup, cette machine est un rêve dans le sens péjoratif du mot, mais après tout, c'est quoi la vie sans rêve?

Le troisième larron sera l'acheteur de l'Amiga, si jamais acheteur il y a. Il aura besoin de finances solides pour pouvoir nous concocter une machine moderne avant un an, et pas mal de ses clients potentiels auront peut-être déjà pris un autre chemin.

Notre test du Casablanca
Voici la "figure 5" du test, que vous trouverez sur la page 44.

INDEX DES ANNONCEURS

ADFI	55	IFA	5
AMIE	13	FDS	23
APPLIMATIC	36,37	SERELE	63
ATEO CONCEPTS	38	TRACO	65
CD ROM	72	TURTLE BAY DIRECT	33
DELTA GRAPH'X	17	VOTRE SPECIALISTE	12
DUCHET	25		

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.40.74.74, Fax: 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

L'éruption de Carl Sassenrath

Il annonce LAVA, un nouveau langage, et Magma OS

«La raison d'être de l'informatique personnelle est que l'ordinateur accomplit les tâches pour vous, et n'a rien à voir avec les idées obscures et bureaucratiques concernant les façons pour réaliser cela (C++, Windows, etc.).»

C'est avec ces mots de protestation que Carl Sassenrath, ancien codeur du coeur du système Amiga, a explosé sur le monde de l'Internet le 20 janvier.

Sassenrath en a marre de ce qu'il conçoit comme une ineptie croissante de la technologie logicielle. Il constate que nous vivons une époque d'énorme puissance informatique, que nos systèmes personnels calculent des centaines de fois plus vite que les coûteux «mainframes» d'autrefois. Et pourtant, l'ordinateur reste difficile à utiliser et demande autant d'heures de configuration et de réglages qu'il fournit en heures de travail productif.

La raison? C'est simple, d'après Sassenrath. Pendant la dernière décennie, les augmentations de puissance du matériel ont été annulées par une croissance excessive de la taille et la complexité du logiciel système.

Le problème de la complexité

- Les développeurs des logiciels modernes ne comprennent pas les conséquences pour les utilisateurs de leurs systèmes surgonflés. Les sociétés comme MicroSoft se trompent en pensant que nous avons beaucoup de temps à gaspiller, ou même, qu'on aime bricoler sans fin avec leur systèmes.
- Cette attitude irréfléchie se manifeste dans tous les aspects du logiciel moderne, y compris les systèmes de développement pour le créer, jusqu'aux bibliothèques d'applications (APIs) pour les interfaces, et les systèmes d'exploitation nécessaires pour l'exécuter...
- Depuis quelques années, il est devenu normal que la technologie logicielle soit complexe au point de l'absurde. Les systèmes sont devenus incontrôlables et disproportionnés en comparaison avec leur utilité. Ils sont gaspilleux, fragiles, maladroits et lents. Comme notre gouvernement fédéral, ces systèmes logiciels complexes s'auto-éternisent, grâce aux vigoureuses bureaucraties de non-pensée, nourries par leur clients désespérés et inexpérimentés, qui ne voient pas d'alternatif.»

Retour vers le futur

Sassenrath rêve du passé, d'une époque de productivité enivrante sur un système à 7MHz avec un disque dur de 10Mo. En cas de pépin, avec un peu de chance, on pourrait récupérer les choses soi-même. Il s'agit d'être maître de son ordinateur, et non l'inverse. Sera-t-il possible de retrouver une telle situation? Ou est-ce perdu pour toujours?

«Tout le monde me dit que le monde de l'ordinateur personnel est maintenant totalement dominé par un seul système, un système qui, je crois, manque une architecture efficace et sûre, et n'a pas une vision intelligente de l'avenir.

«Nous sommes peut-être à un point pivotal en informatique personnelle, et nous devons prendre position. J'espère sincèrement qu'il y a suffisamment d'avant-postes dispersés de rebelles, qui croient comme moi et refusent de s'incliner devant "l'empire". Avec une masse critique, nous pouvons construire notre propre avenir et revenir aux véritables raisons d'être de l'ordinateur personnel.»

Un plan à deux volets

Sassenrath décrit les années qui ont suivi sa création de l'architecture multi-tâche de l'Amiga. Il a cru à tort que les systèmes d'exploitation allaient s'améliorer avec le passage du temps, et il regrette son erreur.

«Je suis maintenant prêt à développer le système que je contemple depuis dix ans. Je ne parle pas d'un clone d'un système existant, y compris l'Amiga. Ce que je veux est un ordinateur personnel que j'aimerais utiliser: un système qui est vraiment facile à opérer, consistant, flexible, puissant, compact et rapide.»

Son plan est à deux volets:

- d'abord terminer LAVA, un nouveau langage de scripts et contrôle, langage sur lequel il travaille à temps partiel depuis de nombreuses années. Depuis plusieurs mois (Ed: depuis son départ de Viscorp, société qu'il a traité d'incompétente, où il travaillait sur des projets de set-top box), il travaille à plein temps sur ce projet et le langage est presque prêt pour sa sortie en version prototype (alpha). Des versions seront disponibles pour les «principales plateformes» dans l'espace d'un mois. A la question pourquoi commencer avec un langage? Il répond: «Parce que je crois que le noyau de l'informatique est basé sur son aptitude en langage, et non pas sur le système d'exploitation ni sur les technologies microprocesseur. Nous exécutons ce que nous pouvons exprimer.»
- deuxièmement, le développement de Magma OS, un système d'exploitation compact et flexible qui sera intégré d'une façon unique avec le langage. Le réglage des attributs, les scripts de contrôle, la configuration, installation, les communications inter-processus et le traitement distribué seront facilités par le langage. Les applications peuvent encore être écrits en C, mais une partie de leur interface avec le système sera gérée par le langage de l'OS. Ce système sera sorti en version prototype, ultérieurement cette année, sur quelques différentes plateformes matérielles.

L'éruption de Carl Sassenrath

Et les finances?

Carl Sassenrath n'a pas d'autres activités, et n'a pas l'intention de vendre ses productions. Il aurait trop peur d'en perdre encore le contrôle, au profit de ceux qui manquent de compréhension nécessaire pour faire de bons choix dans les années à venir. Il propose un système de contribution pour ceux qui voudraient assurer l'avenir de Lava et MagmaOS. Pour $50 vous devenez Contributing User et vous recevrez LAVA sur une disquette signé par la main de son auteur. Pour $100 vous êtes Contributing Developer et vous serez invité à rejoindre le LAVA Flow Developer Program, avec des privilèges en termes de documentation et logiciels et communications avec Sassenrath via courrier électronique. Enfin, les Supporting Contributors ($250 et plus) et Founding Contributors ($1000 et plus), seront honorés par l'affichage de leur nom sur le site Web de LAVA. Les contributions sont à envoyer à Carl Sassenrath PO Box 264 Calpella, CA 95418 USA, et vous pouvez envoyer vos commentaires à lava@sassenrath.com.

Caractéristiques techniques

LAVA (Language for Audio Visual Applications) est un langage facile à utiliser, puissant et portable, pour la creation de compacts applications (graphisme, audio, multimédia, réseau et contrôle) sur ordinateurs personnels. Un logiciel écrit pour l'Amiga doit pouvoir tourner sans modification sur le PC, le Macintosh, ou n'importe quel autre système.

D'après Sassenrath, la rédaction de sites Web en LAVA sera très supérieure au langage HTML. LAVA permettra une puissance de présentation accrue, un style plus consistant, flexible, et plus facile à écrire, une meilleure utilisation de ressources, et des téléchargements moins lourds.

Il y a plusieurs variétés de LAVA

- **LAVA**, le langage de base, avec translator (compilateur) et environnement d'exécution. Utile pour faire des scripts, configuration, shells, manipulation de fichiers, etc...
- **Hot LAVA** est la version réseau pour utilisation avec TCP/IP. Support (client) pour web, ftp, mailto et de nouveaux protocols lava.
- **Molten LAVA** est la version pour multimédia, avec support pour graphisme, son, musique, vidéo, effets vidéo, sequencing, timing et gestion d'événements
- **Hot Molten LAVA** est la somme des versions précédentes en un seul système.
- **Magma OS** est un système d'exploitation compact, efficace, et multi-tâche qui intègre LAVA.

LAVA n'est pas limité à une seul plateforme, OS, ou processeur, et Sassenrath voudrait le rendre accessible pour tout le monde. Mais, en attendant de franchir le seuil de rentabilité, LAVA sera disponible sur ces plateformes:

- **Amiga**. LAVA sera disponible pour toute la gamme, du 500 au 4000T avec OS V2 et V3 (et plus tard V1.3) Hot LAVA exigera TCP/IP. Molten LAVA aura une qualité d'affichage moindre sur certains modèles, suivant le hardware et les performances du processeur. Le support pour les cartes graphiques est une possibilité pour l'avenir.
- **PC**. Il est important que LAVA gagne une base utilisateur importante rapidement. Pour cette raison il supportera Windows 95, 3.1, NT et DOS. D'après Carl Sassenrath la version PC n'a créé que 5-10% de travail supplémentaire.

D'autres possibilités pour l'avenir sont: A\Box, BeBox, PIOS, Villagetronic (?) etc., Mac 68k et PPC, UNIX, Sun, SGI, Next et d'autres stations de travail.

LAVA sera disponible comme shareware. Les scripts LAVA seront distribués en forme de code source. C'est l'une des clés qui ont contribué à la réussite rapide du World Wide Web: les auteurs pouvaient apprendre en étudiant le travail des autres. ■

PIOS ONE: "Il fait des choses que les Mac et les PC ne font pas"

Les newsgroups Amiga sur internet n'ont pas beaucoup entendu ce mois-ci de l'équipe de PIOS, et c'est normal. On imagine Dave Haynie qui s'affaire dans sa cuisine autour du bébé PIOS ONE, en ajoutant du sel par ci et du poivre par là pour s'assurer que, quand le rideau se lèvera au CeBIT en Allemagne, tout marchera bien!

En fait, les choses semblent plus avancées que cela: fin janvier Brice Fromentin a parlé avec l'équipe de ProDAD qui attendait anxieusement l'arrivée d'un prototype (voir son article sur la page 15), et plus récemment nous avons parlé avec Mr Konjevic (Jr) d'Eagle Computer qui a vu tourner les premiers PIOS ONE. Il se dit impressionné, et Eagle vendra les machines PIOS dès qu'elles seront disponibles.

«Elle a quelques caractéristiques qu'en ne trouve pas sur les Macs ou les PC. Pas beaucoup, parce qu'elle n'a pas encore beaucoup de caractéristiques, ils n'ont pas eu encore assez de temps de la développer, mais dans six mois...

Les avis différent quant au nombre de logiciels Amiga qui seront portés rapidement vers la PIOS ONE. Certains estiment 500 logiciels en un an, mais d'après Mr Konjevic le total sera moindre, de 100 à 300. Sur PIOS, grâce au PowerPC à 200MHz, ces logiciels seront vraiment rapides, dit-il, aussi rapides que les logiciels sur Pentium, ou plus. «S'il y a un bon départ nous verrons une explosion d'activités sur PIOS ONE de la part des programmeurs Amiga» pense t-il. ■

En bref

Apple a choisit Mach comme noyau de son futur OS. Rhapsody sera donc une évolution d'Openstep compatible Apple et intégrant l'interface de MacOS.

Web TV se vend bien: le boîtier de Sony et Philips pour faire de l'Internet avec un téléviseur se vend mieux que prévu aux Etats-Unis (environ 30 000 exemplaires vendus en un mois au prix d'environ 2000FF). Philips n'a pas encore annoncé une machine similaire pour l'Europe.

CAV est le nom du procédé utilisé par les nouveaux lecteurs de CD-ROM (le Hitachi CDR8130 est le premier disponible). Les lecteurs classiques tournent à vitesse linéaire constante (CLV), ce qui oblige le moteur à tourner plus vite quand la tête est plus près du centre (pour récupérer une quantité invariable de données à partir d'une même longeur de piste). Les lecteurs CAV utilisent une vitesse un peu moindre au centre, mais maintiennent cette vitesse quand la tête se déplace vers l'extérieur (Constant Angular Velocity), avant de commuter en CLV pour l'extérieur. Avantages: un meilleur temps d'accès et moins de vibrations.

Klamath: d'après les tests de Decision Micro (sur une carte mère prototype taïwanaise), ce nouveau processeur MMX d'Intel est beaucoup plus rapide qu'un Pentium MMX, et plus rapide qu'un Pentium Pro, surtout en ce qui concerne les calculs 16-bits sous Windows95. Klamath en version 233MHz, sera livré à partir d'avril, mais ne ressemble pas physiquement au Pentium Pro dont il est dérivé. Il se présente sur une carte fille qui intégre aussi des modules de cache secondaire et il nécessite donc une carte mère de nouvelle génération au format NLX. Cyrix et AMD vont également sortir des processeurs concurrents (le M2 de Cyrix et le K6 de AMD) en avril-mai. Tous deux sont compatibles MMX, et tous deux ont l'avantage de se monter sur les cartes mères PC classiques.

MPEG v DVD. Hitachi proposera cette année une caméra MPEG1 capable de capturer une demi-heure de vidéo de qualité VHS sur un disque dur miniature (PCMCIA) de 340Mo (voir les News Vidéo du mois dernier). Une version MPEG2 (quatre fois mieux en qualité vidéo) sera pour 1999. D'après Hitachi, DVD (enregistrement de l'image numérisée sur bande) est trop lourd et trop lent pour le multimédia. Par contre une caméra MPEG, qui peut aussi jouer le rôle de magnétophone et d'appareil photo numérique, permet un accès instantané aux séquences d'images.

Storm C 2.0

La possibilité d'ajouter un module PowerPC (attendu pour le mois d'avril) est l'une des nouveautés de la version 2.0 de Storm C.

Voici la liste des autres fonctions nouvelles, communiquée par Editions ADFI, le distributeur en France:

- nouvelle interface ARexx
- nouvelle interface d'édition des textes avec ajout de GoldEd 4.0 version française livrée avec Storm C
- mise en place d'un affineur de fonctions (temps, longeurs, optimisation, etc.)
- ajout d'une plus grande intégration des particularités de SAS/C
- contrôle de la hiérarchisation des projets. Implémentation des points d'arrêt permanents
- désassembleur
- affichage des registres et vérification de la pile
- explications françaises supplémentaires.

Le prix de la mise à jour (jusqu'au 10 avril) est de 590F.

ADFI annonce également un **hotline de support technique** pour Storm C, facturé 60F par question. Pour des questions et réponses simples il y a aussi le Club C, gratuit sur 3615 Amigatel. ■

Firewire rentre en scène

Fast Technologies et Miro proposent les premières cartes d'enregistrement DV dotées d'interface Firewire pour le montage numérique.

Aprés l'AV Master, Fast technologies a présenté à Paris durant le Comdex 97 sa nouvelle carte au format digital vidéo, la **DV Master**, à la norme CCR 601 (720 x 576) capable de convertir les signaux analogiques en format DV et inversement.

L'accès à l'image se fait en temps réel grâce au compresseur/décompresseur Sony DVBK1 intégré sur la carte ainsi que l'interface Fire Wire (IEEE1394) permettant la transmission directe des signaux DV vers le disque dur. L'algorithme de compression DCT ressemble au motion JPeg puisque chaque image peut être relue et travaillée indépendamment. Les professionnels seront heureux d'apprendre qu'il est possible de sortir le signal en composantes (YUV). La carte disponible durant le Cébit sera vendue au prix de 25 000F HT avec son boîtier de connexion externe et son logiciel de montage Média studio d'U Lead.Le système fonctionne sous Windows 95 et NT avec un PC Bus master PCI.

La Miro Vidéo DV-100, quant à elle, sera disponible fin février pour environ 8000FHT. Grâce au bus Firewire et au logiciel Video Story Tools elle sera capable d'organiser les séquences vidéo provenant d'un caméscope numérique avant même de les transférer sur le disque dur. ■

Bill Buck et Raquel s'en vont

Il est confirmé que l'ex-dirigeant de Viscorp, Bill Buck, et sa compagne et ex-employée de la firme Raquel Velasco, ont démissionné. A la place de Bill Buck les administrateurs de Viscorp ont nommé Lawrence Siegel, un ex-directeur de Atari Corp. Aucun motif n'a été annoncé pour ces démissions. ■

QuikPak: "Une décision viendra fin février"
Eagle: Peut-être à la fin de l'été!

QuikPak Corporation, fabricant de l'Amiga 4000T aux Etats-Unis, déclare que le liquidateur allemand, Herr Hembach, choisira la meilleure offre pour l'achat de l'Amiga au plus tard le 28 février.

D'après QuikPak, l'avocat américain de Herr Hembach, David Robinson, a stipulé que toute offre pour l'Amiga devez être soumise le 31 janvier 1997 au plus tard. Pendant février les propositions seront examinées et un gagnant choisi pour la fin du mois.

Cette version des événements a été confirmée par Mr Robinson en conversation téléphonique avec Jason Compton, ex-employé de Viscorp qui est revenu à son ancienne occupation: la production du journal électronique *Amiga Report.*

Malheureusement, Mr Robinson a ajouté que, bien sûr, si un autre candidat se présentait en février avec suffisamment de dollars dans sa poche, tout pouvait être remis en cause.

Eagle Computer en Allemagne se montre toujours aussi pessimiste et n'attend pas de voir une décision à la fin du mois, «plutôt à la fin de l'été si tout va bien».

QuikPak a annoncé plusieurs nouveaux modèles d'Amiga, y compris un gros portable (photo), mais en attendant la vente de l'Amiga il est difficile de voir comment la société américaine peut commercialiser ces machines dans la légalité. ■

RECEVEZ GRATUITEMENT
LE CATALOGUE DES
MEILLEURS
LOGICIELS FREEWARE ET
SHAREWARE POUR
AMIGA
EN APPELANT LE
03-27-67-77-67

OU PAR COURRIER A :
IFA, 11 RUE DES ECOLES 59680 COLLERET

OU PAR FAX AU : 03-27-67-71-36

Mars et ça repart!

Et voili ! Le creux de la vague est passé, la vague de froid, la vague de spleen qui suit les fêtes. Cette année, elle a été particulièrement dure, mais heureusement, le bonhomme CeBIT nous donne du bâton et surtout de la carotte pour que les pochettes-surprises soient prêtes à temps à Hanovre.

La neige fond et le niveau a monté. Le niveau des news qui coulent au-delà du Rhin. Il faut bien admettre que le mois dernier, on n'avait pas grand chose à se mettre sous la dent. C'est du passé, l'optimisme revient et à part Amiga Technologies et son arlésienne de reprise qui sont enfouis dans les choux, ça fourmille, ça grouille d'espoir et de nouvelles machines.

Une petite note d'amertume dans ce printemps qui s'approche à grands pas. Amiga Special, notre confrère allemand se voit obligé de passer bimestriel.

Une petite note de mieux-être, car Amiga Plus disposait ce mois-ci de beaucoup plus d'informations et s'est lancé dans les pages Web.

MATERIELS

PERFORMANCES

Toshiba

Le nouveau CD-ROM de Toshiba "XM-3801B" bat des records. Plus de 2,2 Mo/s en vitesse 14,4x sur SCSI-2. Le temps d'accès moyen descend à 99 ms et le temps de recherche à 90 ms.

Tout est nouveau dans cet engin. Il est basé sur un principe de vitesse 8x, mais il accélère encore pour atteindre les 14,4 décrits. Il lit les normes CD-ROM, CD-DA, CD-ROMXA, CD-I, CD-I Ready, CD-I Bridge (Vidéo et Photo), CD-G et est bien sûr multisession. Il se laisse utiliser en mode vertical. La version interne devrait coûter dans les DM 500.

Un peu moins rapide, mais en 12x tout de même, le "XM-570xB" atteint 1,8 Mo/s. Le x du nom doit être interprêté comme 1 ou 2 : le XM5701B est SCSI, le XM5702B est ATAPI. Leur temps d'accès est de 125 ms et le temps de recherche 115 ms. Sinon, les normes du XM-3801B sont aussi lues par ces modèles. Le prix se situerait entre DM 300 et 350. [Toshiba]

DEMOCRATIQUE

Yamaha

Les graveurs à vitesse 4x ou 6x existaient depuis deux ans, mais coûtaient les yeux de la ROM jusqu'à maintenant. Yamaha, le bienfaiteur du petit peuple, sort le CDR400 qui lit en vitesse 6x, possède une Flash-ROM aux nouvelles normes, 2 Mo de mémoire-cache, qui est utilisable indifféremment en SCSI ou ATAPI et qui existe en version Caddy ou tiroir, tout ça pour DM 1200 !

Encore trop cher pour votre petite bourse ? Yamaha, le philanthrope, vous propose le CDR200 à DM 800, qui n'a que 1 Mo de Cache et ne tourne qu'en vitesse 2x, le reste ne se différenciant pas du grand frère. [Yamaha]

TOUJOURS ET ENCORE DANS LA GRAVURE

Le premier graveur ATAPI, le CR-2600TE, lit à 900 ko/s, écrit à 300 ko/s, est multisession, compatible "Disk-at-Once" et "Track-at-once". On ne sait pas s'il existe un logiciel pour le piloter. DM 600. [Mitsumi]

ENCORE PLUS FORT

Goldstar, le taïwanais sort un lecteur de CD-ROM 16x, avec un transfert de 24 Mo/s. Pas de prix communiqué. [Goldstar]

MAUX D'AIME

TKR nous a concocté deux nouveaux maux d'ailes.

Le TKR "TriStar +", qui cache un ELSA MicroLink 33.6 TQV, doit remplacer le Tristar normal (V34+) et coûtera DM 298.

Le "Aceex FaxMaster II" (V.34+) à 33.600 bps permet les fonctions Voice et Voice-over-Data avec prises micro et casque à un prix concurrenciel de DM 238. [TKR]

INFOS D'ALLEMAGNE (02/97) de Jac Pourtant (pour le numéro de mars 97)
Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent des articles ou des publicités parues dans les revues d'AmigaMagazin, Amiga Special et AmigaPlus de février 97 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

PROMOTION

Les utilisateurs d'un modem TKR qui veulent passer en Numéris (ISDN) bénéficient d'un rabais de DM 200 sur l'installation de la connexion en Allemagne lors de l'achat d'un "Tiptel 21" avec l'adaptateur Numéris "Twister". Peut-être cette offre est-elle actuelle en France ? Renseignez-vous !

FIXATIF POUR JETS D'ENCRE

Pour DM 34,50, vous aurez une bombe "Tigifix" qui rendra vos impressions absolument résistantes à l'eau et aux ultra-violets. [Amiga Center Porta]

RENAISSANCE D'ACTION REPLAY ?

Le "Action Modul" pour Amiga 1200 possède 90 fonctions pour les tricheurs sur jeux et les programmeurs. Ce congélateur se place dans la trappe d'extension. Il recherche automatiquement les images et les sons dans la mémoire, possède un module d'entraînement, et permet même de jouer aux jeux "pour disquette seulement" à partir d'un disque dur. L'"Activator" (on se demande quel est son véritable nom : Activator ou Action Modul?) coûte DM 299. [HK-Computer]

NOUVEAU SCANNER CHEZ ARTEC

A peine ai-je acheté mon A6000C+ que déjà on annonce son successeur : ARTEC View Station AT3. La résolution maximale en interpolation est de 4800 x 4800 ppp en 24 bits. Le scan d'une page A4 en 100 x 100 ppp dure 13 secondes. Il est d'ailleurs moins cher que son prédécesseur: DM 598. [Fischer]

LOGICIELS

PCx

Ce programme, émulateur 80x86, qui devrait émuler un Pentium et un Pentium Pro, aurait une vitesse suffisante pour l'utilisation de Windows. Il émulerait également les sons SoundBlaster, CGA, EGA et VGA sur le Workbench, et serait compatible avec les différentes cartes graphiques et Graffiti. Pour qu'il puisse en outre être compatible SCSI, le programme serait livré avec un émulateur ASPI, surtout pour les graveurs. £ 50.

BRULEZ-LE !

Non, ne le brûlez pas, ce nouveau logiciel de gravage de CD-ROM "BurnIt". Il peut encore vous servir à graver en ISO, en XA, en Audio, en réparation, en copie et en écriture, en conversion audio (AIFF, LSB, MSB, WAVE), il reconnaît tous les graveurs existants. Il connaît de plus les formats ISO 9660 Niveau 1 et 2, RockRidge, les flags de protection Amiga et les commentaires. Les images ISO s'obtiennent très facilement. Minimum requis : OS 3.0 et un 68020. Une aide en ligne est présente, ainsi que deux manuels, l'un en anglais, l'autre en allemand. DM 199. Version DAO DM 299. Version démo DM 10. [Titan Computer]

FAITES CEDER

Un autre programme du genre : "MakeCD" de Angela Schmidt et Patrick Ohly. Il reconnaît également les flags de protection Amiga, les normes ISO 9660 et RockRidge. Il peut rendre un CD bootable pour CD-32 ou CDTV. L'aide en ligne est excellente. Grâce à la librairie, il est facile d'adapter le logiciel à un graveur non-reconnu. Une version pour les non-professionnels est disponible pour DM 50. Sinon, la version pour l'usage commercial comprend la licence d'utilisation à DM 300. [Angela Schmidt, http://www.uni-karlsruhe.de/~~uk8b/] [Patrick Ohly, http://uni-karlsruhe.de/~~un60/]

ARTSCAN II

La toute nouvelle version 2.0 d'ArtScan II s'adresse comme auparavant à la lignée des scanners Artec, A6000C, A6000C+ et

AT3. Nouveaux menus, nouveaux gadgets, nouvelles progressions de résolution absolument réglables de 1 en 1 jusqu'à 4800 x 4800 ppp, nouvelles préférences, nouvelles possibilités de sauvegarde et un nouveau manuel. DM 119. Mise à niveau DM 59. [Fischer]

AMIGA TUNING

Un classeur qui commença à faire parler de lui depuis la plus haute antiquité de l'Amiga, remis constamment à jour et qui maintenant s'appelle "Hard und Software Tuning für den Amiga", recueil élégiaque et apologique de l'Amiga par des conseils de toutes sortes et de très riches exemples, malheureusement pour la plupart d'entre n(v)ous en allemand, nous présente des nouveautés tout-à-fait intéressantes : le raytracing avec Reflections 4, un système autostart permettant de transformer son Amiga en répondeur téléphonique/fax, un cours sur la programmation d'adversaires intelligents pour les jeux d'ordinateurs, des informations inédites sur LaTEX (couvrez-vous, Messieurs, s'il vous plaît !) et le générateur de fontes "Metafont". DM 99 le dernier rajout. Il y a 5 mises à jour par an. [Interest Verlag GmbH]

COPIE COPIE COPIE

Les dernières versions de CD-Creator et de CD-Copy sont dorénavant compatibles avec le format Sony-PSX, ce qui permet de faire des copies des onéreux (je ne t'ai pas dit que c'était bon, j'ai dit que c'était onéreux) jeux des "playstations" Sony [VOB]

LE GAGNANT EST LE :... 33600.

A partir de tout de suite et même déjà avant, tous les modems Pearl passent en V.34-3314-TVQE. [Pearl Agency]

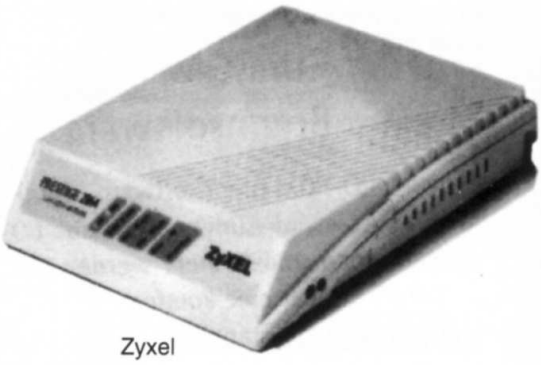
Du nouveau chez Cavin

Une longue liste de nouveautés sur Cavin de chez ProDAD:

- Tous les modèles Panasonic "5Pin-Edit" sont pilotables.
- Le contrôle des "SONY Lanc" (Contrl-L) est amélioré.
- Les nouveaux camescopes et magnétoscopes digitaux sont intégrables.
- Meilleur pilotage "RAPID" (par ex. Mitsubishi E82) quand le protocole faiblit.
- Lecture exacte du Timecode "RCTC" (Sony).
- Plus de coupures en "VITC in Rec".
- Câblage Framemachine simplifié grâce au "Mixed Signal in" maintenant utilisé au montage.
- Digitalisation complète de l'image pour les images fixes, les images Timecode, la première et la dernière image du clip actuel. Les images sont sauvegardées dans un format "24 bits YUV" spécifique à Cavin en 768 x 283, Les images se laissent recalculer en définition Amiga grâce à "Konrad" ou directement dans "Monument Designer" ou "Animage".
- Des commandes continuelles de recherche d'images sont possibles, ceci étant nécessaire sur certains modèles Panasonic.
- Choix possible de ce qui est en "serial out" (mixed signal ou player 1 ou player2).
- Libre choix du chemin de sauvegarde des séquences.
- Effacement automatique des séquences "Clip-Depot".
- L'émulation VITC est limitée dans le temps.
- Deux variantes de "Go To" qui positionnent sur un Timecode et mettent l'appareil en "Pause". Ceci accélère la recherche en VITC ou RCTC.
- Le "Sirius Hotkey" fonctionne maintenant sans problème permettant l'emploi en parallèle avec Cavin.
- Un nouvel item de menu pour éditer les données des appareils.
- Avant et après le montage, tous les appareils peuvent être positionnés sur "Stop".
- Avant le montage, un magnétoscope peut être manuellement mis sur "Pause".
- Une fenêtre de test des commandes pour les magnétoscopes, incluant les instructions "Record" et "Record Pause".
- Les nouvelles séquences Clip contiennent leur longueur dans leur commentaire.
- Les appareils JVC peuvent être pilotés en enregistrement par infra-rouge.
- Les erreurs de temps-système du "cavin.device" peuvent être rendues visibles, facilitant ainsi l'analyse.
- De nombreux pilotes ont été ajoutés ou retravaillés.
- Les problèmes de pause des Panasonic 450, 640, et 900 ont été résolus.
- Le contrôle de montage à partir d'un point donné est possible, d'où un montage pas-à-pas pour contrôler le mixeur manuellement.
- Contrôle de crédibilité du Timecode.
- Plusieurs essais de "Go To" sont possibles quand la position n'est pas trouvée.

En 1997, les modules suivants seront intégrés :

- Module "Toccata" pour la post-sonorisation.
- Module "VLAB Motion" pour un système hybride plein format.
- Module "GPI" pour envoyer des impulsions au mixeur.



Zyxel

En bref - En bref - En bref

MENACE SUR LE SET-TOP-BOX

Selon la loi américaine, le "Set-Top-Box", comme voudrait en fabriquer VIScorp et d'autres, tombent sous le coup du contrôle des armes de guerre, car ils utilisent une technologie de codage semblable à celle des armements. Washington craint que des terroristes n'utilisent ces moyens pour communiquer ou même détourner des messages confidentiels. Déjà, l'administration Reagan avait demandé aux chercheurs de trouver un moyen de codage pour le bas peuple, mais avec une clé universelle pour pouvoir le décoder si besoin en était. (Voilà bien encole un tlait de l'impélialisme amélicain).

Une autorisation spéciale et difficile à obtenir sera donc nécessaire pour exporter les appareils fabriqués même vers les pays alliés (c'est-à-dire chez nous !). ■

ZYXEL DELOCALISE

"Zycom Technologie GmbH" est le résultat de l'implantation de la firme taïwanaise "ZYXEL Communication Corporation" en Allemagne et de son association avec des partenaires allemands. La distribution des produits Zyxel devrait être ainsi améliorée en Europe. La nouvelle société se base sur deux nouveaux routeurs ISDN (Numéris) qui sont plus que nécessaires avec l'expansion que connaît cette technique. Le directeur est Hansjoachim Sprinz, un des fondateurs de Point Computer. [Zycom] ■

BIENVENUE

Stephan Quinkertz, rédacteur-en-chef d'Amiga Magazin, laisse la place à Harald Beiler. ■

CONCUBINAGE

Realsoft Oy et Lockheed Martin Real 3D ne convolent pas, mais ils se mettent en ménage. Pour en savoir plus, lisez la série "Real 3D". ■

MOVIESHOP

La version 4.1 devrait être prête vers la fin février. [MacroSytem] ■

WEB - WEB - WEB

BRICOLO-NEWS

J'ai trouvé, grâce à la liste CUCUG, un site qui, s'il n'est sûrement pas tout nouveau, n'en est pas moins utile :

Le HARDWARE BOOK :

<http://www.blackdown.org/~hwb/hwb.html>

On y trouve, entre autres :

- Le Hit-parade des connecteurs.
- Les descriptions des connecteurs, bus, etc...
- Les câbles : Comment construire des câbles série et beaucoup d'autres.
- Comment monter des adaptateurs.
- Les prochains circuits.
- Divers (filtres actifs, etc).
- Liens vers d'autres ressources électroniques.
- Sites miroirs.
- Téléchargez WinHelp ou une version HTML pour la consulter chez vous.
- Souscription à la Harware Book Newsletter! Informations sur les mises à jour, etc...

On peut contacter l'auteur, Joakim Ögren par e-mail à **<qtech@mailhost.net>.**

VOYAGER NG BETA

Une démo béta de la dernière version de Voyager est disponible sur <ftp.vapor.com> (Allemagne).

Seuls GIF et JPEG sont reconnus, mais traités en interne, non plus en datatypes. MUI 3.6 est nécessaire et préférable à MUI 3.7. La version est 68000 et limitée à une demi-heure.

SELECTION D'ADRESSES DE PAGES ALLEMANDES

Commercial :

http://www.amiga.de/	Amiga Technologies
http://www.draco.com/	DraCo Systems
http://www.eagle-cp.com/	Eagle Computers
http://ourworld.compuserve.com:80/homepages/haage_partner	Haage & Partner
http://www.interest.de/	Interest Verlag
http://www.ithnet.com/	ITH (ISDN Master II)
http://www.lechner.de/	Lechner-Verlag
http://www.maxon-computer.com	Maxon Computer
http://www.motorola.de	Motorola
http://www.oberland.com	Oberland Computer
http://www.phase5.de/	Phase5
http://www.pios.de/	PIOS Computer
http://www.prodad.de/	ProDAD
http://www.realsoftint.com/rsi.htm	RealSoft
http://www.r2b2.com/	R2B2
http://www.rz.tu-ilmenau.de/~stoetzer/azt/RV4	Reflections
http://www.roemer.de/	Roemer Computer
http://www.schatztruhe.de/	Stefan Ossowskis Schatztruhe
http://www.tgv-haupt.de/	TGV Haupt
http://www.tkr.de/	TKR GmbH.Co KG

ShareWare :

http://www.uni-mainz.de/~bauec002/	Christian Bauer ShapeShifter
http://www.clearlight.com/~dietmar/	Gold ED
http://www.sasg.com/	SASG (MagicWB,MUI, MultiCX,DFA)

Music:

http://www.bestservice.de/	Best Service (Sample CDs, Music)
http://www.imn.htwk-leipzig.de/~kost/trisite/	Trinomic Site (sample Manipulation with SoundFX)

Tests allemands

ARTPAD II

Tablette graphique.
Test: Amiga Magazin 02/97.
Marque: Wacom.
Version: 2.
Prix: DM 379.
Positif: Grande compatibilité. Fonction de gommage.
Négatif: Néant.
Verdict: 91 %. Mention très bien.

GURU-ROM V6 pour A2091

ROM pour contrôleur SCSI.
Test: Amiga Magazin 02/97.
Marque: Stefan Ossowski.
Version: 6.
Prix: DM 90.
Positif: Très rapide aussi pour les Amiga non accélérés.
Négatif: Néant.
Verdict: 95 %. Mention très bien.

VIEW STATION A 6000 C PLUS

Scanner A4 24 bits une passe.
Test: Amiga Magazin 02/97.
Marque: Artec.
Prix: DM 699.
Positif: Scanner rapide. Prix intéressant.
Négatif: Léger défaut de séparation des couleurs vers 100 dpi. Voile gris de 5%.
Verdict: 82 %. Mention bien.

PERSONAL PAINT

Programme de dessin.
Test: Amiga Magazin 02/97.
Marque: Cloanto.
Version: 7.0.
Prix: DM 100.
Positif: Fonctionne sur les cartes graphiques. Riche port ARexx. Effets de textes vectoriels. Image-maps pour l'Internet. Concept ouvert pour extensions.
Négatif: Fonctions d'animations limitées.
Verdict: 88 %. Mention très bien.

Test: Amiga Plus 02/97.
Positif: Riche port ARexx. Brosses et GIF animés. Fonctions de texte vectoriel. Cataloguisation d'images.
Négatif: Néant.
Verdict: 94 %. PP s'adresse aux peintres en général. Non seulement les graphistes mais aussi les ouaibepageurs en auront pour leur argent.

DRAW STUDIO

Programme de dessin vectoriel.
Test: Amiga Magazin 02/97.
Marque: Haage & Partner.
Version: 1.0.2.
Prix: DM 179.
Positif: Beaucoup de fonctions de dessin. Remplissage bitmap.
Négatif: Pas d'antialiasing, ni en graphisme, ni en texte. Exportation graphique seulement en IFF et en PostScript.
Verdict: 77 %. Mention bien.

CINEMA 4D

Programme de ray-tracing.
Marque: Maxon.
Version: 4.0.
Prix: DM 499.
Test: Amiga Magazin 02/97.
Positif: Fonction d'ombre améliorée. Gestionnaire de textures riche en fonctions. Compatible CyberGraphX.
Négatif: Gourmand en mémoire pour les scènes compliquées.
Verdict: 85 %. Mention très bien.

Test: Amiga Special 02/97.
Positif: Vitesse optimisée, spécialement sur 68060. Gestionnaire de textures avec prévisualisation. Visualisation en couleur dans le modeleur.
Négatif: Néant.
Verdict: Mention très bien.

Test: Amiga Plus 02/97.
Positif: Nombre illimité de textures par objet. Gestionnaire de textures intelligent. Optimisation 68060. Compatible CybergraphX.
Négatif: Les faiblesses connues de l'animation n'ont pas été résolues.
Verdict: Spécialement pour les longs travaux, cette version est à ne pas manquer. Pour les cinéastes en devenir, c'est le meilleur choix.

CD CREATOR

Programme de gravage CD.
Test: Amiga Magazin 02/97.
Marque: VOB Computersysteme GmbH.
Version: 2.01.
Prix: DM 399. CD Copy : DM 199. CD-Audio :DM 99.

Up<date V1.0 : DM 99.
Positif: Compatible avec de nombreux graveurs. CD-Copy et CD- Audio intégrés. Stable et peu cher.
Négatif: Petites erreurs dans la documentation.
Verdict: 93 %. Mention très bien.

MAXON TEX
Programme de traitement de texte.
Test: Amiga Plus 02/97.
Marque: Maxon.
Version: 2.0.
Prix: DM 80.
Positif: Implémentation moderne de TeX. Installation facile. Beaucoup d'utilitaires.
Négatif: Prévisualisation vieillotte. Fonctions rudimentaires.
Verdict: 77 %. Mention bien.

TWIST
Programme de banque de données.
Test: Amiga Magazin 02/97.
Marque: Maxon.
Version: 3.0.
Prix: DM 349. M-à-j DM 99.
Positif: Emploi facile. Grande vitesse. Emploi des Datatypes. Complètement relationnel (M:N) (?). Fonctions de calcul dans les gadgets numériques. Manuel bien fait. Riche port Arexx. Organiser inclus.
Négatif: Pas de version gratuite de RunTime. Pas de langage SQL. Après une recherche, saute toujours au premier item. Limitations des connexions relationnelles entre masques.
Verdict: 92 %. Mention très bien.

SX-32 Professional
Platine d'extension pour CD-32.
Test: Amiga Special 02/97.
Marque: DCE Computer.
Prix: DM 699. Update SX-1 ou SX-32 DM 599. CoPro DM 129.
Positif: Installation facile. Très bonne finition. Pas de cavaliers. Possibilité de brancher un clavier PC.
Négatif: Néant.
Verdict: Mention très bien.

STYLUS COLOR 500
Imprimante à jet d'encre "piezzo".
Test: Amiga Special 02/97.
Marque: Epson.
Prix: DM 499.
Positif: Meilleurs résultats en 720 ppp. Grande qualité des couleurs. Deux prises.
Négatif: Un peu lente. Très bruyante.
Verdict: Mention très bien.

THE DIGITAL UNIVERSE
Programme d'astronomie.
Test: Amiga Special 02/97.
Prix: DM 298.
Positif: Visualisation rapide. Information complète. Utilisation facile.
Négatif: Distribué en disquettes. Seulement en anglais.
Verdict: Mention très bien.

TURBONAILS
Programme d'archivage graphique.
Test: Amiga Special 02/97.
Marque: AA-Software.
Prix: DM 89.
Positif: Grande vitesse. Archives gérées en tant qu'images. Gestion de l'IFF 24 bits.
Négatif: Requester trop petit. Petites erreurs dans la version démo.
Verdict: Mention très bien.

PICTURE MANAGER PROFESSIONAL
Programme de gestion de graphiques.
Test: Amiga Special 02/97.
Marque: Irsee Soft.
Version: 4.0.
Prix: DM 129.
Positif: Visualisation simple et rapide en vignettes. Très bonnes connexions avec d'autres programmes. Grande richesse de modules de chargement. Manipulation d'images et de catalogues.
Négatif: Présentation un peu vieillotte.
Verdict: Mention très bien.

WORDWORTH OFFICE
Programme de traitement de texte.
Test: Amiga Plus 02/97.
Marque: Digita International.
Version: 6.
Prix: DM 149.
Positif: Très peu cher. Beaucoup de fonctions. Beaucoup de formats de texte, de graphiques et de fontes. Bon lexique. Aide en ligne complète. Graphiques et fontes livrés avec.
Négatif: Vitesse de travail très insuffisante. Manuel imprimé seulement en option.
Verdict: 89 %. Les nouvelles fonctions ne sont pas à proprement parler révolutionnaires. Wordworth reste cependant un très bon traitement de texte qui vaut plus que son prix.

Test: Amiga Plus 02/97.
Positif: Les bogues ont enfin été éliminées. Nouvelles fonctions. Un des plus riches traitements de texte. Une riche collection sur le CD.
Négatif: Néant.
Verdict: Mention bien.

TURBOCALC
Programme de tabulation.
Test: Amiga Plus 02/97.
Auteur: Michael Friedrich.
Version: 4.0.
Prix: DM 199.
Positif: Emploi simplissime. Extension intelligente de nouvelles fonctions. Aide en ligne exceptionnelle.
Négatif: Pas de manuel imprimé. Gros besoins système.
Verdict: 94 %. Tous les souhaits sont exaucés. Complexe mais clair comme peu de programmes le sont sur Amiga.

POWEREFFECT & SUPERVIEW
Extensions plug-in pour Art Effect.
Test: Amiga Plus 02/97.
Marque: Haage & Partner.
Prix: DM 69 chaque.
Positif: Installation aisée. Fonctions intelligentes.
Négatif: Gros besoins système. Prix.
Verdict: 77 %.

AWEB-II
Programme browser de pages HTML.
Test: Amiga Plus 02/97.
Marque: AmiTrix
Version: 2.1.
Prix: US$ 30.
Positif: Longtime Cache. Fonction de recherche. Rapide. Programmes HTML livrés avec.
Négatif: Pas de Frames. En anglais.
Verdict: 92 %. Bon marché, flexible, compatible et surtout rapide. Cela en fait pour l'instant le meilleur browser sur Amiga.

THE KARA COLLECTION
CD de fontes de couleurs et animées.
Test: Amiga Plus 02/97.
Marque: Cloanto.
Prix: DM 99.
Verdict: 91 %. Incontournable pour tous ceux qui ont affaire avec la vidéo, l'animation, les pajouaibes ou le multimédia.

Agenda

Le CeBIT'97 aura lieu du 13 au 19 mars. 500.000 visiteurs sont attendus, en face de 6813 exposants sur une superficie de 350.122 mètres carrés (contre 6549 sur 338.066, l'année dernière).

L'entrée pour la journée coûte 50 DM, un "passe" pour la semaine 120 DM. C'est ouvert de 9 à 18 heures.

La réservation se fait (ou plutôt se faisait, car tout est déjà réservé depuis l'année dernière) au Hannover Tourism Center, (511) 811.35.41. Ils en sont déjà à réserver à Hamburg !

Le taxi entre l'aéroport et le salon dure 40 minutes, bouchons non-compris. Il est possible de s'y rendre en hélicoptère pour un prix préférentiel.

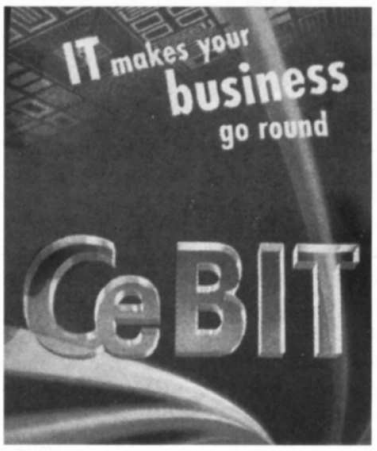
Cette année, la gare du salon (Hannover Messe/Laatzen) sera ouverte. Sinon, la ligne de métro 8.

La société B.v.Wirth Reisen propose des billets combinés train-hôtel à prix raisonnable (711) 619.53.50.

L'accent est mis sur le PIOS ONE de Dave Haynie, les Network Computers, les cartouches amovibles, et les moniteurs LCD.

Pour les fauchés qui veulent quand même voir le CeBit une fois dans leur vie, il y a une solution que j'ai moi-même pratiquée l'année dernière, c'est de prendre le train de nuit, on arrive très tôt (trop tôt) à Hanovre, on prend le petit déjeuner jusqu'à 8 heures et demie dans l'unique buffet ouvert, et on repart le soir par le train de nuit également. Si on a prévu le coup plus d'un mois à l'avance, on a bénéficié d'un Joker S.N.C.F., ce qui réduit le prix du billet de moitié.

Comme l'année 2000 verra l'exposition unviverselle "EXPO", le CeBIT déménagera ensuite pour Frankfurt, Leipzig ou Münich.



PC Task 4: attention à l'arnaque!

Duchet Computer, distributeur pour la France des produits de l'éditeur australien Quasar, nous communique:

"Nous avons reçu plusieurs réclamations concernant la commercialisation en France de versions piratées ou contrefaites de PC Task 4 et de ses mises à jour. Il est très facile de différencier un PC Task 4 original d'une contrefaçon: les disquettes originales et les mises à jour se présentent ainsi -sans aucune exception -:

- chaque disquette contient le texte suivant sur une étiquette auto-collante plastifiée avec rabat:
  PC Task
  Version 4
  80486 Software
  Emulation for the Amiga Computer
  Copyright 1992-1996
  ©Chris Hames
- le logo de l'auteur (moniteur sur Amiga dévorant un PC) fait face au texte.
- le numéro de série -à cinq chiffres- est écrit sur le rabat de l'étiquette. Le même numéro figure dans le manuel.

Toute mise à jour aura coûté moins de 300F port compris, ceci étant le prix maximum imposé par l'auteur.

Les personnes pensant avoir acheté des PC Task 4 ou des mises à jour piratées sont invitées à se mettre en rapport soit avec Duchet Computers (tél 0044 1291 625 780), soit directement avec l'éditeur Quasar en Australie

(courrier électronique: pctask@ozemail.com.au).

VitePro

Par jugement du 7 janvier, le Tribunal de Commerce de Nanterre a prononcé la liquidation judiciaire de la société VitePro. Le liquidateur est Patrick Ouizille, 51 Avenue du Maréchal Joffre, 92024 Nanterre.

✌ Bonne bouffe Amiga ✌

Les 8 et 9 février à PESSAC, près de BORDEAUX se sont rencontrés quelques dizaines de passionnés de l'Amiga. Cette réunion a connu une bonne ambiance, et une affluence assez satisfaisante. Outre les membres de l'association BUGSS, qui organisait cet événement, on a pu voir les Nîmois de l'association "Micro Quest", motivés malgré la distance parcourue, les Tourangeaux de "Pixel Art", toujours aussi enjoués, et le club "les 4 A" de Charente Maritime, qui s'était déplacé en nombre.

La première journée a été consacrée aux rencontres et aux échanges culturels. On a pu aussi constater la dextérité de certains à l'emploi des logiciels de modélisation 3D, la ténacité des électroniciens en herbe, et la bonne humeur de tous à la vision d'une belle démo ou à l'écoute d'un module musical réussi. Ce samedi s'est terminé sur un repas "Sud Ouest" dont l'ambiance restera dans la mémoire des présents.

Le dimanche fut plus calme, fatigue oblige, mais le toujours fringant François Gastaldo frappa encore, projetant des animations réalisées sur Amiga. Le non moins fringant vice-président du BUGSS, Mickaël Bourgeoisat, produisit une animation en images de synthèse calculée dans la nuit... Toujours dans la même ambiance détendue, la journée se termina, et il fut difficile au Président de faire sortir tout ce monde qui se trouvait si bien ensemble...

A l'année prochaine !... avec tous ceux qui n'ont pas pu venir cette année.

-Jacques Foury, Président du BUGSS
(foury@bordeaux.cemagref.fr)

Amiga Show 1997 en Belgique

Le Centre Culturel Wauterbos à Rhode-Saint-Genèse près de Bruxelles sera encore une fois envahi par les amateurs d'Amiga le weekend du 3 et 4 mai.

Ils y trouveront des prix foire, le coin des occasions, créations (animations, dessins et musiques), représentation des revues Amiga, domaine public, et bien sûr le bar et buffet froid non-stop avec son croque-Liliane et assiette Jacquot! Entrée 200FB-35FF.

Informations chez Digital Précision, tél 02/426.05.04.

Recensement: Que les amigaïstes lèvent la main!

Christophe Lygrisse de Nice a eu l'idée de faire une liste de tous les utilisateurs Amiga, pour créer un outil d'usages divers.

«Cela va d'abord éclairer ma curiosité, et ensuite, si les utilisateurs répondent honnêtement, et surtout s'ils répondent, ça peu servir à beaucoup de choses. Si j'ai de bon retours, je lancerai l'opération à l'étranger. Ca peut servir de lettre de mécontentement ou de 'pétition', ça peut servir aussi à un éventuel racheteur de la machine pour savoir qu'il y a tant d'Amiga qui tournent pour la musique, pour l'image, etc... Je n'ai aucunement l'intention d'utiliser ces données à titre personnel, ou de les divulguer. Je rendrai publics les résultats, sous forme de chiffres et non en disant un tel a un A4000 et tel autre un A500. Je ne demande ni l'adresse complète, ni le numéro de téléphone.»

Complétez un tableau comme l'exemple ci-dessous et retournez-le à pixel@teleriviera.fr *(avec «recensement» comme sujet, ou «commentaire» si ce n'est que des commentaires)* ou sur papier à C.Lygrisse, 18 rue de Paris, 06000 Nice.

Exemple	
Nom	LYGRISSE
Prenom	Christophe
Machine	A4000T/060
RAM	64Mo
CarteGFX	Cybervision64
CD	X4
HD	3Go
Moniteur	17"
Net	oui
Centre d'interet	Image 3d
Ville	NICE
Pays	FRANCE

Amiga en Charente-Maritime

L'Association des Amateurs de l'Amiga en Amis (4A) est le nom d'une nouvelle initiative en Charente-Maritime. Renseignements chez Mr Stéphane Georget, La Rivière, 17210 Chepniers (ajouter un timbre pour la réponse).

Nîmes: le club vous invite

Le Club Amiga de Nîmes vous propose de venir voir comment se déroule le club. La salle du club est ouverte chaque dimanche de 10h à 20h non-stop (restauration et boisson sur place) à Rodilhan, un petit village qui se situe à 5Km de Nîmes. Le club se situe à côté de la Mairie, au Foyer Socio-Culturel, Avenue Mistral, en face du bar "Olympic". De nombreuses activités vous seront proposées. Vous pourrez également retrouver le club au Cyber-Contact qui se déroulera à Nîmes en Avril. Pour tout renseignement: 06 07 27 59 49 ou Tél./Rtc.: 04 66 20 47 82. Vous pouvez aussi laisser un mail à l'adresse suivante: club.amiga30@hol.fr

Nîmes bis

Le Club Amiga annonce qu'un nouveau magasin soutenant l'Amiga vient de voir le jour: CPU COMPUTERS, 11 Avenue Franklin Roosevelt, Nîmes, tél: 04.66.62.95.42. Fax: 04.66.62.95.44. Le responsable de la technique Amiga est Grégory Mignon (également président du Club Amiga et de l'association Micro Quest, marraine du salon Cyber-Contact.

CD AmigaNews '96:

Dernier appel!

Notre deuxième CD d'archivage et recréation paraîtra bientôt. Pour les clubs, associations ou individus qui voudraient participer ou contribuer en apportant leurs oeuvres ou présentations il reste encore quelques semaines pour contacter Jean Luc Faubert, résponsable du projet.

Son adresse: *En Faruselle, 31290 Mauremont.* Appelez-le pour toutes informations complémentaires entre 14h et minuit au 0561-270-620.

Les sociétés qui voudraient placer des publicités sur ce CD peuvent contacter le journal directement.

Une version complète d'Imagine fera partie des logiciels sur le CD-ROM, mais sa principale raison d'être est de fournir un accès immédiat par mot-clé au contenu entier des nos 11 parutions de 1996. Le CD AmigaNews '95 est redevenu disponible au journal au prix de 150F.

AGENDA

Mars

13-19 CeBIT Hanovre

15-16 Amiga '97 St Louis, Missouri (Gateway Computer Show).

Avril

25-27 Amiga Show (Amigamässa) Stockholm, Sweden. Le plus grand événement Amiga en Scandinavie de 1997.

Mai

3-4 Amiga Show Belgique, Centre Culturel Wauterbos, 1640 Rhode-Saint-Genèse. Tél 02/426.05.04.

STAGES

Carré Amelot

Le 3ème Oeil organise à La Rochelle des stages de réalisation et montage vidéo sur matériel institutionnel et Amiga. Ces stages pratiques mettent les stagiaires en situation réelle de réalisation et de montage avec effets (maîtrise de la prise de vue et des sons, exercices sur le langage audiovisuel, choix d'un court sujet, tournage, montage images et sons). Renseignements au 46 41 45 62. Egalement des stages en image fixe (TV Paint) et l'image animée (Animator Studio sur PC).

Les Films du Genièvre

Les Films du Genièvre, organisme agréé, propose des stages d'infographie et de multimédia à Cahors (Lot) du 10 au 14 février et du 2 au 6 Juin. Sujets: montage virtuel vidéo, 3D, création de CD-ROM, bornes interactives, et PAO. Les sessions sont encadrés par six formateurs spécialisés sur les derniers logiciels et interfaces PC, Mac et Amiga. Le travail est possible en soirée sans limite d'horaire. Hébergement et repas assurés. Les Films du Genièvre, Lacroix 46600 Creysse, tél 05 65 37 00 71.

En bref - En bref - En bref - En bref

Applimatic SA, notre annonceur Suisse, a ouvert un site Web à l'adresse www.applimatic.com. ■

AmigaOnline est le nom d'un site proposant des opinions, infos, tests et astuces sur Amiga, tout en français, à l'adresse www.adaccom.com/amiga/index.html. ■

France-Festival-Distribution: le mois dernier nous avons dit que cette société avait annoncé qu'elle était en train de fermer. Depuis, nous avons recu un communiqué de FFD disant que ce n'est pas le cas. ■

Les potins de Ramses

Voici la période des vacances de neige terminée et, si vous êtes allés skier, j'espère que tout s'est bien passé pour vous.

BeBox

Be Inc a annoncé qu'il arrêtait de fabriquer les BeBox pour ne se concentrer que sur BeOs, son système d'exploitation fonctionnant sur PowerMac. Dans la conférence AMIGA.032 cette annonce a provoqué bon nombre de messages, car beaucoup d'amigaïstes se sentaient assez proches de la BeBox. Elle apportait de nombreuses innovations sur le marché des micro-ordinateurs comme l'avait fait l'Amiga en son temps. Enfin, on souhaite une longue vie à BeOS sur PowerMac, mais il aura peut-être une rude concurrence face au nouveau système du Mac qui sera là en 98 et qui résultera du croisement entre NextStep et MacOs.

Imagine 5.0

La version CybergraphX d'Imagine est enfin disponible après huit mois de gestation, et il faut dire que le résultat n'est pas vraiment concluant sur certains points. Si Imagine s'affiche bien sur un écran Cyber, celui-ci est limité à 256 couleurs. Si ce n'est pas grave pour le modeleur, ça l'est plus pour les différentes fonctions de rendu et de prévisualisation. C'est quand même dommage d'avoir 16 millions de couleurs à sa disposiion et de ne pas les utiliser. De plus, il n'est pas possible de choisir sa résolution comme dans les autres programmes utilisant Cybergraphics: il faut se satisfaire de celle que choisit Imagine pour vous (640 x 512, 800 x 600 ou 1024 x 768) - c'est quand même un peu limité. Les fonctions qui manquent surtout, sont la possibilité de voir les anims sous CyberGraphX, visualiser les images en 24bits depuis Imagine, et faire un "quick render" sur la carte. *(Ed: voir test page 68)*

Picasso IV ou Cybervision 3D

Dans la conférence Amiga.032 il y a eu beaucoup de discussions au sujet de ces deux nouvelles cartes graphiques pour nos Amiga. Il s'avère que les deux ont des points forts et des points faibles (comme on pouvait s'y attendre). L'un des principaux reproches fait à la Cybervison 3D, est l'absence de pass-thru permettant de continuer à bénéficier du signal PAL pour les jeux ou les démos. Il faut ajouter le module Flicker-Fixer (pas encore disponible) qui, lui, intègre ce pass-thru. Par contre, la chose principale qui est reprochée à la nouvelle Picasso est son driver *Picasso96*, qui nécessite des Roms KS3.1 pour fonctionner. Cela fait que les possesseurs d'Amiga ayant une ROM différente doivent ajouter le prix de la ROM 3.1 au prix de la carte. Parmi les points positifs de la Picasso, c'est sa grande possiblité d'extension par l'intermédiaire de connecteurs PCI sur la carte même.

Carte GRAFFITI

Les développeurs de cette carte ont décidé de ne pas réaliser les drivers pour Shapeshifter, car, selon eux, les programmes Mac n'aiment pas les basses résolution. Pour une carte qui était destinée à apporter 256 couleurs sous l'émulateur Mac pour tous les possesseurs d'Amiga ECS/OCS, c'est vraiment dommage, car maintenant la Graffiti ne peut plus servir qu'à visionner des images.

Herve Sonneville point n°100 sur Ramses
e-mail : herve.sonneville@ramses.fdn.org

TECHNO-FUTUR

You are giga, gigot, gigottant trop vite...

Les prédictions jusqu'à présent réalisées d'Andy Grove (Intel) sont que dans quinze ans, les microprocesseurs cadencés à 10 GHz fourniraient des puissances de l'ordre de 100 Gips (100 milliards d'instructions par seconde) grâce à un milliard de transistors environ. Cela représente une accélération d'un facteur 50 en quinze ans. Le coût de conception d'un microprocesseur doublant tous les quatre ans, peut-être cela deviendra-t'il trop cher de continuer dans cette voie.

Le futur commence deja

SVM a testé un PC de poche sous Windows CE, le tout nouveau système d'exploitation de Microsoft.. Les testeurs n'ont pas pu se connecter sur internet, et l'ouverture d'une base de données contenant 850 noms prend quinze secondes.

Firewire

Il n'y a pas si longtemps, lors de la présentation du projet A\Box par phase 5, y figuraient des interfaces "FireWire". Qu'est-ce donc exactement? Son nom officiel est "IEEE 1394". Cette technique devrait remplacer le SCSI trop lent et trop cher. Entre 100 Mo/s avec des câbles mesurant jusqu'à 14 m et 400 Mo/s avec des câbles de 5 à 10 m, le SCSI ne le peut pas. Les connecteurs seront toujours pas trois pour permettre des arborescences reliant jusqu'à 63 périphériques. La technique "Hot Plug'n'Play" permettra de brancher ou de débrancher n'importe quel appareil sans éteindre quoi que ce soit, d'une simple pression sur la prise. [http://firewire.org]

Le ZV port

C'est l'amélioration du port PCMCIA (Zoomed Video) qui permet d'afficher la vidéo plein écran. [http:/www.chips.com]

CD effacable

Le CD-RW (rewritable) ne contiendra pas plus de données que l'actuel CD-ROM. Les transferts ne seront pas exceptionnellement rapides : 300 ko/s. La technologie est optique et calorifique. Si le faisceau laser chauffe à 600°C, l'alliage ne réfléchit plus. A 200°C, il réfléchit. Mais si évidemment, il faut un graveur spécial, il ne pourra pas non plus être lu par un lecteur normal. Seuls les lecteurs "Multiread CD" le pourront. [http://www.onlineinc.com]

RTP remplacera TCP

Le Realtime Transport Protocol n'est pas révolutionnaire. Il abandonnera simplement les contrôles de transmission trop stricts qui freinent le débit. Au lieu de s'assurer que les données sont reçues, ils les enverra sans contrôle, mais bien sûr, les paquets seront structurés différemment et un peu plus lourds puisqu'ils contiendront la deuxième moitié du paquet précédent et la première du paquet suivant. [http://www.ietf.org]

LE MONDE DU NON-A

MAC

Le système 7.6 est là. On peut le télécharger un peu partout.

Maquillage

Comme on peut difficilement remarquer les différences entre un Pentium 133 et un 166 sans appareils de mesure, des petits malins ont trouvé intelligent d'arnaquer les acheteurs en surcadençant des 133. Ils réalisaient une économie de 1500 F par unité. Ils se sont faits pincer en Bavière.

COREL

Les premiers Network Computers débarquent. Corel est sur le point de sortir son VNC avec un PowerPC et 16 Mo de RAM, 2 emplacements PCMCIA, livré avec un ensemble bureautique, JAVA et Multimedia, micro, haut-parleurs, caméra.

Microsoft accuse

"Java peut provoquer la mort !" déclare MS, l'ennemi de SUN qui a développé le langage JAVA. Ils veulent dire par là que le contrôle d'installations dangereuses ne devrait pas être laissé à des applications faites sur Java à cause du «manque de sécurité».

OS/2

IBM annonce l'intégration de Netscape dans le système OS/2 WARP.

Atari: le retour

Look Tower, SVGA, déclaré compatible, le nouveau ST essaye de se refaire un trou avec une version 68040 à plus de 13000 F ou 68060 à presque 17000 F, sans écran. Bonne chance !

MMX

En rajoutant 57 instructions aux 220 actuelles, on obtient un nouveau Pentium "P55C" ou "MMX" chez Intel, ou bien un "K6" chez AMD ou encore un "M2" chez Cyrix. Il doit accélérer les opérations audio et vidéo, grâce à la technique SIMD qui charge les octets 8 par 8.

Votre spécialiste Amiga

06 P.I.C.S INFORMATIQUE
13 Av. NOTRE DAME 06000 NICE
Tél: 93.13.82.21
DES PROS DE LA VIDEO SUR AMIGA ET PC VOUS ATTENDENT
FORMATION . DEMO . STATION DE MONTAGE . HARD . SOFT

13 VAV VIDEO
165 rue Breteuil 13006 MARSEILLE
Tél: 91-53-10-10 Fax: 91-53-54-34
Distributeur agréé AMIGA
MARQUES DISTRIBUEES:
PHASE 5 - APOLLO - MICRONIC - DKB
ELECTRONIC DESIGN - ALPHA DATA
EAGLE - GVP - M-TEC - PHOENIX DP
VILLAGE TRONIC
SAV AMIGA

36 15 FRANCE MICRO
Vente - Achat - Echange
Le plus grand centre d'Achat/Vente de micro informatique d'occasion!
PARTICULIERS
SOLDEURS
GROSSISTES..
plus de 10.000 offres jusqu'à 70% moins cher
rubrique Spécial AMIGA !!

29 PRAXIS Diffusion
SOLUTIONS MULTI-PLATEFORMES
AMIGA - MAC - PC
Tél. : 02.98.46.98.24
Fax. : 02.98.33.11.08

31 INFONIX FRANCE
IMPORTATEUR : VIDI 12 & 24 , compatible PC
CENTRE AGREE : Formation & Maintenance régional
DISTRIBUTEUR : Commodore , Apple, HP, STAR
SHOW ROOM agrée VIDEO PRO CENTER AMIGA (sur RDV) Tel: 61 41 26 09 Fax: 61 40 76 43
VIDEO PRO CENTER
Vente/Formation/Réalisation Produits Vidéo/multimedia
2 bis Route d'Espagne 31100 TOULOUSE TEL: 61 41 26 09 Prof/particulier
SAV: 61 40 75 45

34 AILPE
TOUT L'UNIVERS AMIGA
http://www.mnet.fr/ailpe
Produit de base (cablés, Plug and play):
DISQUE DUR 420 Mo =1000F
DISQUE DUR 1.3 Go =1450F
CD-ROM X4 Ide-atapi = 550F
CD-ROM X6 Ide-atapi = 670F
(Autres produits... nous consulter)
29 ter rue Lakanal - 34000 Montpelier
Tel: 67 02 28 50 - Fax: 67 02 11 50

46 Formation
Montage Virtuel - Multimédia
Infographie 2D et 3D - PAO
Stages agréés chaque mois sur Amiga - PC - Mac
hébergement et repas
Les films du Genièvre
Lacroix 46600 CREYSSE
Tel: 05.65.37.00.71 Fax 05.65.32.76.47

57 ACM PRODUCTIONS
8,rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
TEL./FAX: 03 87 93 53 61
Spécialiste AMIGA/VIDEO
Solution de gravure de CD
Electronic Design, GTI, GVP, JVC, MTec, Macro System, Micronik, Phase5, proDAD, TEAC

59 Art Com Vidéo
Light Wave 3D
* Réalisation de vos images de synthèse
* Calcul & Shoot de vos scènes ou images sur Béta SP, BVU SP, U-matic, Hi8, etc...
* Banque de textures fixes ou ANIMEES !!
DEMANDEZ "La Régie" au 20.74.00.27
A.C.V. 107 Rue Princesse 59800 LILLE

62 SOFTONE COMPAGNIE
S 1
SPECIALISTE VIDEO/AMIGA
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

92 AGMO
L'AMIGA et la VIDEO des PROS
DISTRIBUE :
ALADDIN 4D - IMAGINE 3.0 SYQUEST
P MASTER - VIDEOSTAGE -
SCENERY ANIM - FRAME MACHINE
SCALA - ADORAGE - PIXPRO
LOCATION/VENTE DE GENLOCK & TBC
SHOW-ROOM sur RV / FORMATION et STAGES
VANVES Tél (1) 46.48.94.95
Fax (1) 45.25.71.78

amie LE PRO.

12 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

01 43 57 48 20

Fax : 01 43 57 10 01

Ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

LECTEURS 880Ko

A001	Int. A500	290'
A002	Int. A600/1200	300'
A003	Int. A2000	350'
A004	Ext. tout Amiga	320'

LECTEURS 1,7Mo

A005	Int. A1200	590'
A006	Int. A2000	590'
A007	Int. A4000	590'
A008	Ext. tout Amiga	890'

CD-ROM IDE

B001	CD 8X seul	640'
B002	CD 8X + Kit Randy	990'
B003	CD 10X seul	760'
B004	CD 10X + Kit Randy	1100'
B005	Kit Randy	490'

CD-ROM SCSI

B001	CD 6X seul	1690'
B002	CD 6X + Squirel	2040'
B003	CD 8X seul	3090'
B004	CD 8X + Squirel	3440'
B005	Squirel	490'

IOMEGA

C001	ZIP SCSI Ext	1190'
C002	JAZ SCSI Ext	3690'

SYQUEST

C003	EZ 135	890'
C004	EZ 235	NC

EXT. MEMOIRE

D001	A 500 512Ko	200'
D002	A 500 1Mo	300'
D003	A 600 1Mo	300'

EXT. MEM. A1200

D004	A 1200 0Mo	590'
D005	A 1200 4Mo	760'
D006	A 1200 8Mo	920'

CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ

E001	MTECK 28 0Mo	690'
E002	MTECK 28 4Mo	890'
E003	MTECK 28 8Mo	1040'
E004	KIT SCSI	700'

CARTE ACCELERATRICE 68030 50 MHZ

E005	Blizard 1230 0Mo	1190'
E006	Blizard 1230 4Mo	1390'
E007	Blizard 1230 8Mo	1540'
E008	Blizard 1230 16Mo	1790'

CARTE ACCELERATRICE 68040

E009	Blizard 1240 0Mo	2390'
E010	Blizard 1240 4Mo	2590'
E011	Blizard 1240 8Mo	2740'
E012	Blizard 1240 16Mo	2990'
E013	Copro 50 Mhz	520'

CARTE ACCELERATRICE 68060

E014	Blizard 1260 0Mo	4490'
E015	Blizard 1260 4Mo	4690'
E016	Blizard 1260 8Mo	4840'
E017	Blizard 1260 16Mo	5090'
E018	KIT SCSI	700'

DISQUES DURS

F001	170 Mo 2 1/2 IDE	1290'
F002	540 Mo 2 1/2 IDE	1790'
F003	630 Mo 3 1/2 IDE	1090'
F004	1,2 Go 3 1/2 IDE	1290'
F005	1,6 Go 3 1/2 IDE	1590'
F006	540 Mo 3 1/2 SCSI	1390'
F007	1 Go 3 1/2 SCSI	1890'

BOITIERS-TIROIR-INTERFACE

F008	Boi. Ext. IDE A 600 A 1200	590'
F009	Boi. Ext. SCSI A 600 A1200	690'
F010	Boi. Ext. A 500 A 500+	890'
F011	Tiroir Int. IDE	140'
F012	Tiroir Int. SCSI	170'
F013	Inter face Squial SCSI	490'
F014	Interface PCMCIA IDE	590'

MONITEURS

G001	Mult. S/nc 14" M 1438	2290'
G002	Mult. S/nc 15" M 1538	2990'
G003	Mult. S/nc 17" M 1738	7290'
G004	SVGA 14"	1490'
G005	SVGA 15"	1990'
G006	SVGA 17"	3590'

IMPRIMANTES

G007	Canon B 130	990'
G008	Canon BJC 240	1490'
G009	Canon BJC 4100	1890'
G010	HP 400	1590'
G011	HP 6900	2390'
G012	HP 870	3390'

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,40'	2,30'	2,10'	1,90'
3"1/2 DF HD	2,90'	2,80'	2,60'	2,40'

Quick! Softs

AMIGA 1200

Photo non contractuelle

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth 45E
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenies 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

H001	A 1200 + Pack Magic	3190'
H002	A 1200 + DD 170 Mo + Scalla	3990'
H003	A 1200 + DD 1,20 Go + Pack	4490'

AMIGA 4000 TOWER

Photo non contractuelle

Processeur **68040/25 Mhz**, mémoire **RAM 2 Mo**, mémoire FAST **4 Mo ext. 16 Mo**, lecteur 3" 1/2 1,76 Mo. Controleur DD IDE + SCSI Disque Dur **1 Go** SCSI

J001	A 4000 2 Mo + 4 Mo + Scalla	18900'
J002	A 4000 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19500'
J003	A 1200 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19990'

OCCASIONS

K001	Amiga 500	650'	K006	Moniteur 10835	700'
K002	Amiga 500+	800'	K007	Moniteur 10855	700'
K003	Amiga 600	800'	K008	Moniteur 10845	900'
K004	Amiga 1200	1700'	K009	Moniteur SVGA	800'
K005	Amiga 2000	1500'	K010	Lecteur Ext.	250'

AMIGA 1200 TOWER

Photo non contractuelle

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3" 1/2 + 1 baie 4" 1/4. Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC. Options : bus Zorro II et III

L001	Boitier Tower Infinitiv	1690'
L002	Interface Clavier PC	490'
L003	Interface PCMCIA	290'
L004	Carte Zorro II	1890'

VIDEO

M001	VIDI 24 RT	1390'
M002	VIDI 24 RT PRO	1990'
M003	Genlock Minigen	790'
M004	Genlock Composite	1790'
M005	Genlock Y/C	2790'

GRAPHIQUE

N001	Scanner 69t Gris	590'
N002	Scanner 256t Gris	990'
N003	Scanner Couleur	2190'
N004	Tablette ARTPAD A6	1290'
N005	Tablette ARTPAD A5	2490'

SON

P001	Interface MIDI	190'
P002	Megalo Sound	390'
P003	AURA	890'

MODEM +

R001	OLITEC 14400b	990'
R002	OLITEC 28800b	1190'
R003	US Robotic 33600	1290'

DIVERS

S001	Souris standard	99'
S002	Souris 300 dpi.	120'
S003	Souris 400 dpi.	160'
S004	Souris optique	220'
S005	Crayon souris	300'
S006	Trackball	350'
S007	Multistandard 500	200'
S008	Multistandard 600	260'
S009	Commut. joy/souris	200'
S010	Alim. 500/600/1200	390'

CABLES

T001	Peritel	90'
T002	Midi	70'
T003	Nul modem	90'
T004	Minitel	90'
T005	Disque dur 2 1/2 2 1/2	60'
T006	Disque dur 2 1/2 3 1/2	70'
T007	Prolongation joystisk	60'
T008	Imprimante	90'
T009	Adaptateur multisync.	150'
T010	Adaptateur peritel 1083	150'

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT 5 VF	590'
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490'
PHOTOGENICS VF	590'
SCENARY ANIMATOR	590'
LIGHT WAVE 3.5	1990'
POV RAY 2.2 VF	300'
PAINTER 3D	290'
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490'

VIDEO & SON

SCALA VT 100	199'
SCALA MM 211	790'
SCALA MM 400	1490'
IMAGE VISION	749'
CINEMORPH	290'
MUSIC X.2.0	349'
AUDIO SCULPTURE	250'
OCTAMED 6.0 VF	690'

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	390'
TURBO CALC 3.5	490'
D. OPUS 5.12 VF	690'
WORDWORTH 5	690'
TURBO PRINT 4.0	560'
DIRWORK 2.1 VF	690'
DIAVOLO BACKUP 3.2 VF	580'
ASIM CDFS	490'

DIVERS

PC TASK 3.15 VF	990'
DEVPACK 3.5 VF	990'
BLITZ BASIC 2.1	480'
GP FAX 2.346 VF	750'
HISOFT BASIC 2.5 VF	1190'
MODEM TUTORIAL VF	250'
MUI 3.3 VF	400'
POWER COPY 3 VF	349'

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 15	99'	Light Rom 4	299'
Aminet 16	99'	Light Rom Gold	249'
Aminet 17	99'	Cloanto Peresonal Suite	299'
Aminet Set 3	249'	Peresonal Paint 7 S.E.	349'
Aminet Set 4	249'	Megahits 6	99'
Amiga Tools 4	199'	French Storm	89'
X-Paint 4.0	399'	Meeting Pearls 4	99'
Mods Anthology	249'	Amiga cd Developer 1.1	149'
Amiga Tools 5	199'	Amiga Repair Kit	349'
		The Epic Interactive Encycopedia	299'

CLASSICS

Aminet 9/10/11	99'	Fresh Fonts 2	149'
Assassins 1	119'	Giga PD 3	249'
Amos CD 2	189'	Animations CD	249'
Audio Plus	149'	Giga Graphics	199'
Textures	249'	Deutsch ed. 2	99'
The Epic Coll.	199'	World of clipart	199'
Meeting Pearls 3	99'	Imagine CD	349'
Magic illusions	99'	Amiga Tools 3	199'
Euroscene 2	99'	UPD Gold	219'
		GFX Sensations	249'
		Pro Back 2	129'

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

CHAOS ENGINE 2
ALIEN BREED 3D 2
WORLD GOLF
TIN TOY ADVENTURE
TOURING CAR CHALLENGE
TILE MOVE
FIGHTING SPIRIT
SLAM TILT
STAR CRUSADER
SENSIBLE WORLD OF SORCCRA 96/97
BLACK VIPER
CAPITAL PUNISMMENT
TUNY TROOPS
XP8
JET PILOT
NEMAC IV
EXILE
LEGEND (AGA)
HUMANS 3
VALHALLA 3

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tel ..... Mon ordinateur .....

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

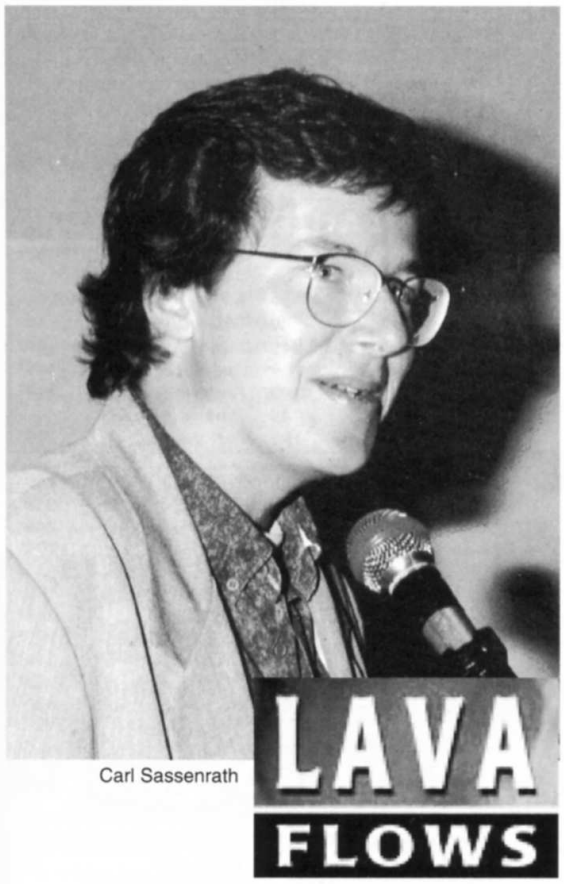
❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°
❑ Carte club AMIE Date : Signature :

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Les origines de LAVA

Le renouveau...

Loin des considérations matérielles et Micro$oftiennes, Carl Sassenrath décide de dévoiler ses projets. En effet, le créateur des concepts fondamentaux de l'AmigaOS (Exec, Libraries...) revient avec un nouveau langage au nom évocateur de LAVA. Bien que l'analogie avec JAVA soit très forte, M. Sassenrath argue que le nom pourra changer à l'avenir. Enfin, après cette petite critique, passons aux choses sérieuses.



Carl Sassenrath

Origine du monde Amiga

Carl Sassenrath, en parlant de l'Amiga, s'émeut en nous rappelant les véritables objectifs de son enfant : «L'utilisateur doit dominer sa machine et non le contraire», voici une véritable leçon d'humilité pour ceux qui croient encore détenir l'ultime vérité sur la philosophie de l'Amiga. Cependant, M. Sassenrath rappelle aussi que sa seule erreur concernant l'Amiga a été de le laisser, croyant que les propriétaires en auraient fait quelque chose de grand... Fort de ce constat, il décida de travailler sur un nouveau langage qui résoudrait les problèmes de complexités logicielles. Il est devenu très difficile à l'heure actuelle de créer simplement des applications, il faut le compilateur X, l'éditeur, et tout un tas de choses qui font que le commun des utilisateurs ne commencera jamais à vraiment dominer son ordinateur. D'où le point fort du raisonnement de Carl Sassenrath de simplifier les faux problèmes, voire de les éliminer.

Brice Fromentin

Origine d'un nouveau monde

LAVA sera la pierre angulaire de sa nouvelle création, il s'agit d'un nouveau langage de programmation qui permettra l'écriture d'applications simples, facilement. Pourquoi s'appuyer sur de tels arguments qui semblent tellement désuets à l'heure où le P5000 permettra de faire tourner JAVA à une vitesse correcte, où WindowsXX fait tout pour ne pas vous permettre d'avoir plus de besoins que Microsoft ne peut pourvoir? Mais si l'on prend le problème différemment, est-ce normal de devoir programmer en C/C++ pour faire le moindre programme? Personnellement, je rejoins le point de vue de Carl Sassenrath, il ne faut pas fermer la porte à la créativité des utilisateurs. LAVA va permettre à tous de s'exprimer sans devoir lire 3000 pages sur les principes de la programmation. Cependant, ce monde ne serait pas complet si **MagmaOS** n'était pas de la partie. Tous ceux qui voient en MagmaOS une sorte de AmigaOS4 se trompent, car il s'agira bien d'un tout nouvel OS qui n'aura aucun point commun avec son grand frère, sinon sa compacité.

Vers un monde heureux ?

En fait, toujours la même question sans cesse : Est-ce bien raisonnable tout cela? Reprenons les caractéristiques de LAVA. Chose intéressante, il est orienté source et non exécutable. Ceci permettra aux programmeurs de réellement s'entraider et de partager leur savoir faire, chose de plus en plus rare mais toujours aussi agréable. LAVA pourrait remplacer HTML, ce qui pourrait être très avantageux par rapport au couple HTML/Applets JAVA, car comme LAVA n'est pas interprété, il sera normalement beaucoup plus rapide que JAVA... De plus, LAVA est, toujours au regard de ses possibilités, un langage qui remplacerait avantageusement AREXX dans un OS. Un descriptif plutôt positif, il faut l'avouer, mais rappelons-nous les annonces de JAVA qui devaient être d'une simplicité, aussi simples que Visual C++ de Microsoft auraient-ils dû dire. Attention, LAVA ne remplacera pas le C/C++ car lui-même étant écrit en C, il ne peut pas prétendre résoudre les problèmes complexes auxquels le C, par exemple, fournira des solutions. Ensuite, LAVA permet de gérer les communications Inter-Processus. En clair, il semblerait possible de créer des tâches simplement avec le langage et de gérer la communication entre ces dernières. Nous pourrions donc créer via un réseau une application qui serait capable de faire ses sorties qraphiques par une autre tâche, sur une autre machine par exemple... D'accord, rien de révolutionnaire dans ce descriptif mais avouez que si la simplicité est de mise, beaucoup de problèmes devant lesquels on reste sans voix risquent de trouver leur maître : VOUS !

Big Bang ou Big Crunch ?

Même si l'Amiga commence à sortir des eaux grâce en partie à pOS, MagmaOS reste une inconnue. En effet, le créateur de l'AmigaOS ne peut pas nous décevoir... Il serait injuste de le critiquer pour des actes dont il n'est pas réellement responsable. Cependant, un nouvel OS, encore un nouveau ! Mais comment allons-nous choisir parmi tous ces derniers? S'il est vrai que la diversité des OS qui arrivent veut simplifier la vie aux utilisateurs, il n'en reste pas moins que toutes ces solutions proposent des actions similaires. Dans cet amas d'avatars, il reste difficile de voir ceux qui sortiront réellement de la masse, car tous sont similaires et le pire dans leurs alternatives, ils choisissent des mécanismes éprouvés par Microsoft ! On s'aperçoit vite que l'apparence change, mais notre ennemi à tous est toujours bien présent. Tous ceux qui utilisent Visual C++ 4.x comprennent de quoi je veux parler. Tout est conçu pour que l'on n'ait pas de questions à se poser et cela marche dans 90% des cas. Pourquoi se battre alors? Pourquoi tout le monde adopte t-il les mêmes solutions? Car actuellement, le prix du droit à la différence est trop cher. Certes, comme le soulignent les nouveaux intervenants, il existe bien des niches technologiques pour les nouvelles plateformes. Est-ce un argument ? Non, car il y a plus de 10 ans, l'Amiga proposait quelque chose de nouveau, tandis que maintenant, BeOS et les autres ne font rien d'autre que copier des solutions éprouvées. C'est pour cela que l'on peut espérer et aider Carl Sassenrath, celui qui nous a aidé à penser différemment...

Un cycle boucle...

Comme le cycle de la vie, l'Amiga peut se réincarner en quelque chose de grand, à condition d'en avoir la force. Carl Sassenrath se bat contre l'Empire et compte dans ses rangs beaucoup de rebels. Rappelons-nous du jour où nous avons ressenti l'Amiga... L'heure n'est pas aux larmes, mais au travail. Si vous croyez en cet homme, encouragez le, sinon passez votre chemin vers un autre avenir plus ou moins identique. Voici de la part de Carl Sassenrath une véritable leçon qui devrait nous faire méditer sur notre condition plutôt que de jouer à celui qui connaît le mieux l'avenir.

pOS existe, je l'ai vu!

COMPUTER GRAPHICS 97

Tombé par hasard sur une annonce dans fr.comp.sys.amiga, **je décide de me rendre à Zürich pour assister à une présentation officielle de pOS. Cette démonstration a eu lieu au Computer Graphics 97, sur le stand de DigiTronic. Avant de rentrer dans le vif du sujet, je tiens à mentionner que l'Amiga était utilisé (non caché) pour diverses démonstrations, jusqu'aux écrans de l'entrée principale où l'on pouvait voir des écrans avec des démos de sites WEB sur IBrowse.**

pOS, premières impressions

Avant de commencer, pOS tournait sur une machine tout à fait commune, i.e, un A4000/030 avec une carte graphique sous CyberGraphics. Voici donc une configuration tout à fait banale. il n'y avait qu'un écran sur lequel tournait donc le bien nommé pOS. Un casse brique, *pOpus* et quelques animations faisaient bon ménage en multitâche. Connaissant bien ce genre de démonstration, et surtout les composants mis en jeu, je dois avouer avoir été surpris par la vélocité de l'ensemble.

Mon interlocuteur me confirme mon impression en m'indiquant que pOS est 5 à 6 fois plus rapide que son ancêtre sur carte graphique. Il m'explique que l'idée de pOS date d'environ trois ans, les ingénieurs de proDAD avaient une bonne idée des améliorations souhaitables pour AmigaOS, mais croyant à un dénouement rapide de l'affaire, ils n'avaient pas osé prendre leur rêve pour une réalité. Ce ne fut qu'un an plus tard que l'équipe s'attela à la réalisation de son rêve, il leur fallut beaucoup travailler pour enfin avoir des résultats visibles. En effet, la tare principale de la programmation (surtout d'un OS) est que l'on ne voit pas les résultats avant un long travail. Passée cette étape de la construction des noyaux vitaux de l'OS, le développement s'était accéléré grâce à la motivation renouvelée des ingénieurs qui voyaient leur bébé prendre vie ...

Ainsi, mon interlocuteur ne cachait pas sa joie de voir pOS enfin tourner convenablement et si vite, car deux ans pour un tel effort, est, il faut le souligner, une performance pour si peu d'hommes.

pOS, le présent

Dans l'état de la présentation, pOS est certes bien avancé, mais certaines choses sont encore manquantes. Tout d'abord, parlons de ce qui marche. Le multitâche est bien présent, il fonctionne de manière similaire à exec, i.e, sans multithreading, mais proDAD a trouvé ici une bonne parade nommée le walker.device. Ce dernier permet de réaliser des opérations asynchrones sans avoir à respecter toute une gestion complexe. pOpus utilisait ce principe pour rafraîchir ses listers. En effet, une fonction qui s'occupe de ceci est initialisée au départ d'une copie par exemple, et la fonction s'exécute tous les x temps. On s'apercoit du gain de temps processeur évident. pOS met en jeu une nouvelle façon de gérer les sémaphores afin de ne plus arriver à des deadlocks. pOS est aussi orienté extrêmement du côté des DataTypes en les dotant de nouvelles méthodes afin de faciliter leur utilisation. On notera l'apparition du 'FileName' DataType qui permet de gérer encore plus simplement des fichiers pour créer simplement un MultiView par exemple...

Ceci amène à l'amélioration notable du noyau objet de l'Amiga : BOOPSI. En effet, ce joyau de notre monde a vécu un véritable lifting pour accueillir en son sein des classes beaucoup plus nombreuses et plus abouties. Il est vrai que Commodore nous avait fourni un excellent outil mais avait oublié de le rendre accessible au commun des utilisateurs. Ainsi, BOOPSI n'a pas le succès escompté car d'une approche trop difficile pour les néophytes. Maintenant, BOOPSI gère la totalité de la GUI, et permet donc, par exemple, de mettre une animation dans un menu, ou bien autre... Finalement, le look&feel de pOS bien que très semblable à AmigaOS, comporte des subtilités. pOS est Drag&Drop de façon intensive. On prend des fichiers de pOpus que l'on glisse sur le shell et tout se passe de façon naturelle. Encore une fois, merci BOOPSI. Le shell ressemble à KingCON, ce qui n'est pas un mal.

Cependant,, comme dit précédemment, pOS n'est pas terminé. Il manque les multiples écrans comme sur Amiga. D'ailleurs, on m'avoua que ce problème serait épineux à résoudre, car il risquerait de limiter la facilité d'utilisation, comme le déplacement d'icônes entre différents écrans. La protection mémoire n'est pas effective, d'une part car proDAD attendait un PIOS ONE et d'autre part, il ne savait pas dans quelle mesure l'OS serait ralenti. Cependant, s'il manquait des parties importantes, l'OS était stable et utilisable. Mais il restait la question du développement.

pOS, comment programme-t-on ?

Actuellement, pOS ne possède pas d'environnement de développement dédié. Les développeurs enregistrés recevront une sorte de Cross Compiler qui transformera les exécutables compilés par votre compilateur C en exécutables pOS. D'ailleurs, le choix du format de sauvegarde n'est pas encore défini, il devra tenir compte du processeur et de pleins d'autres détails du genre, car actuellement, pOS utilise le format Amiga et plante si on démarre une application Amiga... Le problème de la création d'API étant résolu, il faut noter que l'interface avec l'Amiga pour le débuggage est bien pensé. Avec sushi, on reçoit des rapports qui nous permettent de localiser immédiatement les problèmes :

Une mauvaise ouverture de fichier du type :

```
{
    ...
    const     CHAR          *name;
    pOS_FileHandle    *FH;
    name      =     NULL;
                        // *** NULL pointer

    if ( FH = pOS_OpenFile ( NULL,
                name, FILEHDMOD_Read ) )
    {
      pOS_CloseFile   ( FH );
    }
    ...
}
```

Renverra dans la fenetre Debug :

```
Current: Task=0x7276170
Name=ShowDebug
Error: |pOS_OpenFile| {rp const CHAR*}
var: |name| = 0x0
```

proDAD et HAAGE&PARTNERS m'ont assuré que StormC sera bientôt prêt pour le développement d'applications sous pOS. D'ailleurs, StormC 2.0 sera testé dans le prochain numéro d'A-News...

pOS, l'avenir...

Preuve étant faite de l'existence de pOS, proDAD espère présenter son OS sur un PIOS ONE pour le CeBIT. Pari difficile, car ils auront très peu de temps pour porter leur OS sur PowerPC ... Cependant, s'ils réussissent, nous pourrons alors dignement fêter l'année 1997 comme celle de la réincarnation de l'Amiga.

Fin de la BeBox, vive le BeOS...

Dès le début de l'aventure de Be, certains faisaient une rapide analogie entre Next et Be... Leur philosophie reste différente même si à ce jour les deux ont arrêté le hardware et que les deux étaient en lice comme possible candidats pour le nouvel OS d'Apple. La comparaison s'arrête là... Restons confiants, Be a les capacités et surtout une longueur d'avance sur le couple Next-Apple, qui je vous le rappelle, a annoncé garder cette fameuse compatibilité Mac OS 7.x. Fameuse compatibilité, quand tu nous tiens! C'est comme des constructeurs (Intel, par exemple) de carte bi-Pentium Pro qui sont fiers d'annoncer une compatibilité Windows 3.1 sachant que c'est plus que sous-utiliser la capacité de leurs produits...

BeNews - BeNews - BeNews

En vue de l'augmentation du trafic de la conférence comp.sys.be, elle est maintenant transformée en cinq conférences différentes: ***comp.sys.be.advocacy*** *(pour discuter les atouts du BeOS),* ***comp.sys.be.announce*** *(annonces d'applications sous BeOS),* ***comp.sys.be.help*** *(aides pour BeOS),* ***comp.sys.be.misc*** *(discussions diverses) et* ***comp.sys.be.programmer*** *(discussions orientées programmation) .*

Info sur l'émulateur Mac sous BeOS : ***Fredlabs*** *pense incorporer prochainement* ***Quickdraw.*** *Actuellement, il reste encore des limitations (taille de la fenêtre d'émulation 604x480, interface MacOS non customisable, pas de couper/coller entre le BeOS et MacOS...). Tout ceci va évoluer, mais Fredlabs insiste bien sur le fait que* ***Virtual Mac*** *n'est qu'une solution passagère et encourage les développeurs à créer des versions natives BeOS.*

Enfin, un driver pour BeOs de la carte ***Matrox*** *millenium est disponible en version 0.5. Il fonctione avec les cartes* ***Matrox Millennium (2MB, 4MB, 8MB) with 135MHZ ou 220MHZ RAMDAC****. Cette carte graphique est très connue du monde PC et offre un bonne prestation pour un prix accessible.*

La première version publique de ***BePaint*** *est dispobilble dans sa version 0.5.*

Pour le printemps, l'éditeur ***Lorienne*** *annonce qu'il sortira* ***Reggae, BeDraw et BePaint*** *sous la forme d'une suite bureautique.*

Fred Fish annonce que le port de gcc (développement C et C++) sur BeOS est assez avancé pour effectuer des "alpha" tests. Il est donc à la recherche de testeurs.

Christian Bauer a sorti une mise à jour de UAE 0.6.7 (l'émulateur Amiga) et Frodo (l'émulateur Commodore 64 pour BeOS/Unix/MacOS/AmigaOS)

Lois 0.9.5 est disponible maintenant en version commerciale pour $29.95 et $49.95 avec le plugin Clark, qui permet la récupération automatique des sites Web en vue d'une consultation rapide en offline.

Chris Herborth a commencé depuis juin le portage officiel de Doom. Pas encore de date annoncée pour sa disponibilité.

Un driveur pour utiliser le port série sous BeOS sur PowerMac est disponible. Cette version préliminaire est annoncée non complètement opérationnelle (entre autres, sous PPP). Le ***DR9*** *devait corriger les problèmes.*

Un datatype (dans le même principe que ceux de l'Amiga) pour le chargement et la sauvegarde de fichiers ***Photoshop*** *est disponible. Actuellement, seulement trois types de fichiers sont supportés (tons de gris 8bits, palette indexée 8 bits et true color 32 bits). D'autres datatypes sont disponibles sur le site ftp de Be* ***(ftp.be.com)*** *dans leur dernière version* ***(jpeg, png et tiff).***

Bebox n'est plus

En effet, Be Inc a pris la décision en ce début d'année, de stopper le développement hardware pour se concentrer sur le software. La conséquence directe est l'arrêt de la production de la machine BeBox, qui sera «supportée» jusqu'a la fin de ce siècle (fin 1999 :-), donc pas de panique pour les possesseurs de BeBox...

Be annonce qu'il est difficile pour une petite compagnie de 50 personnes de faire du hardware et du software. Cette décision n'est pas mauvaise, à mon point de vue, car nous aurons un vaste choix de machines parmi les PowerMac, Power Computing, Daystar, Umax, PIOS, etc. Espérons seulement que des constructeurs reprendront bien des idées dans le hardware de la BeBox (multiples ports domotiques, MIDI en standard, leds CPU, de nombreux ports mémoires...). D'ailleurs, certaines sources de chez Be en ont parlé...

D'après certaines personnes, la BeBox est devenue une pièce de collection, avec moins de 2000 machines dans notre système solaire (800 BeBox dual 133MHz , 700 BeBox dual 66MHz Rev 6, et 300 bebox dual 66MHz Rev 5) .

Expositions-Conférences

Tout d'abord, quelques nouvelles fraîches ont pu filtrer de la conférence développeur du **Macworld San Francisco** grâce à Guerilla. D'après les organisateurs, entre 500 et 600 personnes ont assisté à cette conférence (aucun chiffre disponible pour le nombre des forces de l'ordre :-)... Des détails sur le DR9 et DR10 ont été dévoilés: un nouveau filesystem, Opendoc, un langage script, Web, ftp (Kftp ?), mine, Appletalk, NFS,... Pour la première fois, le BeOs a démontré ces capacités sur une machine 4 processeurs (Daystar Quad-604). Des versions du portage d'OpenGL et de Java ont été présentées.

Be Inc a été présent au **Macworld Tokyo** du 19 au 22 fevier. Le BeOs était visible sur stand de Motorola et PowerComputing. Le Japon est un pays où le marché du PowerMac est très bien implanté et résiste plus que par chez nous au PC.

Be Europe a invité les développeurs BeOS à une conférence les 21 et 22 février à **Paris**. Vous retrouverez normalement des iinformations sur le futur DR9 dans le numéro prochain...

Le BeOs sera présenté au **CeBIT97 à Hanovre** du 13 au 19 mars, sur différents clones PowerMac et sur **PIOS One,** sur le stand de PIOS .

Les softs au top

Les programmes présents au top 10 de BeWare sont ce mois-ci : ***3dmov*** (une démo de ce que sera le 3D kit du DR9, possibilité d'appliquer des vidéos sur des objets en temps réel), ***Innerstrike*** (un jeu 3D style *Descente*), ***Kftp*** (le célèbre client ftp), ***MBTN*** (un programme de lecture de newsgroup), ***Saver*** (un programme de protection d'écran qui accepte des plugins), ***Setfile*** (un add-on pour choisir les icônes des aplications), ***Unzip*** (un utilitaire pour décompresser les archives zip (très utilisé dans le monde PC)), ***X-Files*** (un utilitaire qui permet un échange de fichiers entre le MacOS et le BeOS sur la même machine) et ***XPlode*** (un add-on qui permet de décompresser les fichiers tar, zip, gzip, et autres formats), et bien d'autre choses encore.

Le mot de la fin...

Le DR9 approche. Avec le support de machines quadri-processeurs, OpenGL, Java, et le support de davantage de cartes, Be Inc. et les éditeurs indépendants démontrent leurs capacités... Le BeOS a bien des atouts de son côté et le manque de logiciel se fait de moins en moins sentir. Alors, à suivre...

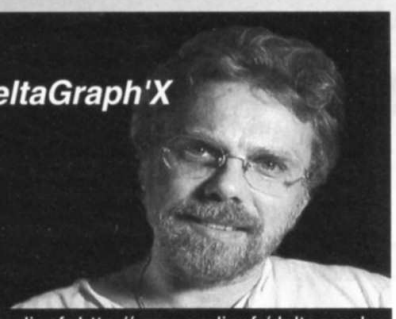
Lucas Janin

ljanin@mygale.org

Note: pour des raisons strictement professionnelles, je dois arrêter mes activités BeOS... Donc, le mois prochain, vous retrouverez BeWave sous la plume d'un nouveau propriétaire. La reprise de la rubrique devrait se faire plus rapidement que celle de l'Amiga, vue que la somme que je demande est plus que raisonnable... :-)

Achetez aujourd'hui
et remboursez dans 3 mois
en une fois sans intérêts
ou à crédit sur 10 mois
CETELEM

Détendez vous
Vous êtes chez DeltaGraph'X



A partir de 3000 fr d'achats et acceptation du dossier. Frais du dossier 100 Fr

DeltaGraph'X 4 rue des Iris 91180 St. Germain les Arpajon Tel/Fax +33 0160841614 dgx@deltagraphx.grolier.fr http://www.grolier.fr/deltagraphx

Cartes Turbo

Blizzard 1230 S4	1180 Fr
Blizzard 1240 ERC	2360 Fr
Blizzard 1260	4030 Fr
Blizzard 2040	3033 Fr
Blizzard 2060	4825 Fr
Blizzard 4030	640 Fr
Cyberstorm MK2 68040	3215 Fr
Cyberstorm MK2 68060	5200 Fr
Cyberstorm Fast SCSI	912 Fr
Module FSCSI 1230/40/60	760 Fr
Copro 50 Mhz	460 Fr
TekMagic 040/40 A2000	5376 Fr
TekMagic 060/50 A2000	8600 Fr
QuickPak 060/50 A4000	6660 Fr
QuickPak 060/50 A4000T	***5920 Fr***

Ordinateurs

A1200 Magic Pack	3430 Fr
A1200 dd 170 Mo MagicP.	4100 Fr
A4000T dd 1Go 2+4 Mo	19140 Fr
A4000T Eagle TE	12144 Fr
Draco 68040	19900 Fr
Draco 68060	27960 Fr
DracoVidéoStation Pro	71396 Fr
TwinPowerStation M1	19950 Fr

Moniteurs

Amiga Tech. M1438S	2660 Fr
Amiga Tech. M1538S	3380 Fr
Amiga Tech. M1764S	7930 Fr
ADI SVGA 14"	***1770 Fr***
ADI SVGA 15"	***2280 Fr***
ADI SVGA 17"	***4640 Fr***
Belinea SVGA 20"	***7920 Fr***

Disques durs

Fuji 2.5" 1 Go IDE	***2026 Fr***
Fuji 2.5" 1,6 Go IDE	***2448 Fr***
Fuji 3.5" 1.3 Go IDE	1570 Fr
Fuji 3.5" 1.7 Go IDE	1730 Fr
Fuji 3.5" 2.1 Go IDE	***1942 Fr***
Fuji 3.5" 2.5 Go IDE	***2110 Fr***
Fuji 3.5" 1 Go FSCSI	2110 Fr
Fuji 3.5" 2.4 Go FSCSI	4727 Fr
Fuji 3.5" 4.35 Go FSCSI	7218 Fr
Fuji 3.5" 9 Go FSCSI	***12400 Fr***
IBM 3.5" 2 Go FSCSI	2862 Fr
IBM 3.5" 4 Go FSCSI	5614 Fr

Lecteurs

D7 Haute densite int A1200	590 Fr
D7 Haute densité int A1200T	590 Fr
D7 Haute densité int A2000 version A2000 avec façade spéciale	***695 Fr***
D7 Haute densité int A4000	590 Fr
D7 Haute densité int A4000T	590 Fr
Spécifiez si Commodore ou ATechn. par défaut envoi version Commodore	
Zip Iomega SCSI ext. + 1 D7	1322 Fr
Zip Iomega SCSI int. + 1 D7	1490 Fr
Zip disquette 100 Mo	***95 Fr***
Jazz 1 Go SCSI int.+1 Cart.	3230 Fr
DAT HP 4/8 Go SCSI	5900 Fr

Vidéo

Casablanca VidéoStation	***13100 Fr***
Cavin Computer Editing	***4071 Fr***
Enceintes/ampli triphoniques	970 Fr
Gemini Vidéo selector	2020 Fr
Neptun Genlock	5166 Fr
Pluto Genlock	***2460 Fr***
Sirius 2 Genlock	7810 Fr
Time Base Corrector	7500 Fr
Vidéo Backup System	***390 Fr***
SMD100 Vidéo MPEG	2022 Fr

Scanner Tablette

Scanner à mains Zydek	680 Fr
Paragon 600SP Scanquix 3	***2630 Fr***
Paragon 800SP Scanquix 3	3520 Fr
Wacom ArtPad A6	***1230 Fr***
Wacom UltraPad A4	4513 Fr

Logiciels

Monument Designer VF	***995 Fr***
Mon.Designer creative set	340 Fr
Adorage VF	***680 Fr***
Adorage Premium FX	250 Fr
Animage Composer VF	***695 Fr***
Clarissa	***1320 Fr***
Cocktel Software VF	866 Fr
Mainactor Broadcast	***999 Fr***
ASIMCDFS V3.7	***290 Fr***
Cybergraphx	249 Fr
CrossDos	510 Fr
CrossMac	740 Fr
MaxDos	***640 Fr***
Diavolo Backup Pro	547 Fr
Deluxe Music 2	465 Fr
Final Writer V5	900 Fr
Helm	***520 Fr***
IBrowse	***299 Fr***
Image FX	1990 Fr
Imagine 4	***480 Fr***
Imagine 5	4430 Fr
Imagine Doc en francaise	***160 Fr***
Lightwave V4 VF	***2990 Fr***
Lightwave V5 VF	7999 Fr
Lightwave mise à jour 4/5	***4800 Fr***
OCR Reconn. caractères	325 Fr
Pagestream	2490 Fr
Photogenics V2 CD	760 Fr
Personal Paint V6.4	***110 Fr***
Real 3D V.3	***3770 Fr***
Scala MM400 VF	***1350 Fr***
Scanquix 3.5 VF	820 Fr
Studio Print Pro	499 Fr
Turbocalc	490 Fr
Turboprint V5 VF	***460 Fr***
Trapfax	495 Fr
TVPaint Cybergraphx VF	***1250 Fr***
Xi Paint CD	***290 Fr***

Cartes et Hardware

Ariadne	1875 Fr
Cybervision 3D 4Mo	***1995 Fr***
Cybervision MPEG Module	***1630 Fr***
Cybervision Scandoubler	***750 Fr***
Catweasel 1200	620 Fr
Dataflyer A2000SCSI	795 Fr
DeltaCam64	1390 Fr
DKB Rapid Fire FSCSI2	1310 Fr
DKB Spitfire FSCSI2	780 Fr
DKB 3128 A4A3000	2010 Fr
DracoMotion	12765 Fr
FrameMachine	***1730 Fr***
GVP 4008 SCSI A400	1180 Fr
Graffiti	520 Fr
Hydra Ethernet	2963 Fr
IO Extender GVP	1030 Fr
Liana Reso port série	***399 Fr***
Megalosound	450 Fr
Multiface III	***890 Fr***
Pablo PAL pour Picasso	***496 Fr***
Peggy Plus	***5900 Fr***
Picasso II plus	2160 Fr
Picasso IV	***3750 Fr***
Prism24	***1120 Fr***
Scandoubler VGAMI A1200	1074 Fr
Squirrel Surf	800 Fr
Toccata Son 16 bit	2990 Fr
VlabMotion	***3500 Fr***
Movieshop effect disk	380 Fr

Petit materiel

Souris Wizard 560 dpi	***75 Fr***
IdeMux 4xIDE sans nappes	90 Fr
Nappe 3.5" avec 3 connecteurs	100 Fr
Nappe 2.5" / 3.5"	100 Fr
Nappes SCSI à la demande	xx Fr
Connecteurs IDE et SCSI male/femelle	
Nappe flexible clavier A1200	***65 Fr***
Adapt. Moniteur SVGA/RVB	120 Fr
Adapt. M1438/VGA	120 Fr
Bouchon SCSI actif avec LED	210 Fr
Coude PCMCIA	275 Fr
Câble Centronics m/f 36fils	***50Fr***
Câble Parnet et logiciel	288 Fr
Câble SCSI Sub D25M/Centr.	370 Fr
Câble alim 5.25"/ 2x3.5"	40 Fr
Câble SCSI 50 broches m/m	130 Fr
Tiroir disque dur SCSI	***130 Fr***
Tiroir disque dur IDE	***110 Fr***

Towers pour A1200

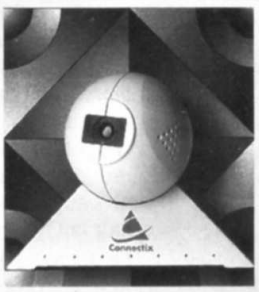
DeltaTower Mini prêt à bricoler	***330 Fr***
DeltaTower Mini prêt à monter	***462 Fr***
TwinTower Midi prêt à bricoler	***753 Fr***
TwinTower Midi prêt à monter	***1818 Fr***
DeltaDeskTop prêt à bricoler	880 Fr
DeltaDeskTop prêt à monter	1422 Fr
Interface clavier PC/Amiga	484 Fr
Interface clavier Amiga	463 Fr
Clavier Windows95	***110 Fr***
Coque clavier Amiga	240 Fr
Extension Zorro2 RBM	1810 Fr
Extension Zorro2 Mikronic	2266 Fr
Extension Zorro3 Mikronic	4096 Fr
Extension Zorro2 PCI Eagle	***2280 Fr***
Adaptateur PCMCIA	275 Fr
Infinitiv Tower	1695 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z1	3090 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z2	3520 Fr
Infinitiv TopCase	315 Fr
Towerhawk RBM A1200	1820 Fr
Towerhawk RBM A4000	2930 Fr
A3000 Classic Tower Micronik	***3575 Fr***
A4000 Classic Tower Micronik	***3610 Fr***
Siamese System	1370 Fr

Lecteurs/graveurs

Lecteur CDROM IDE 10x	***1030 Fr***
Lecteur CDROM IDE 12x	***1175 Fr***
Lecteur CDROM SCSI 10x	***1628 Fr***
Lecteur CDROM SCSI 12x..	***1900 Fr***
Graveur JVC 4x2x	***4672 Fr***
Graveur Philips 6x2x	***4380 Fr***
Graveur Yamaha 4x4x	6960 Fr

CDROMS

Aminet 12/13/14/15/16/17	88 Fr
Aminet set 1	150 Fr
Aminet set 2	150 Fr
Aminet set 3	230 Fr
Aminet set 4	230 Fr
Amiga Developper Environment	113 Fr
Artworx	95 Fr
Compugraohic Phase3	216 Fr
Light Rom 3	391 Fr
Magic Workbench Enhancer	175 Fr
Magic Publisher	***290 Fr***
Mods Anthology	***215 Fr***
Octamed Sound Studio	290 Fr

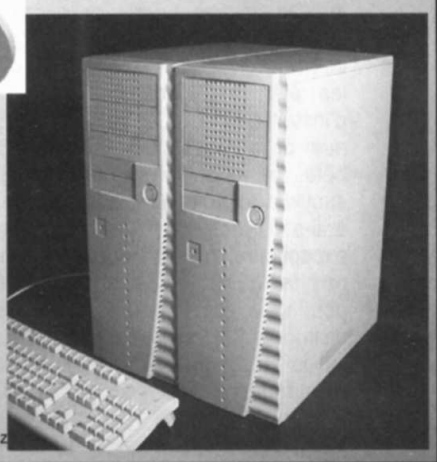


DeltaCam64 1390 Fr

Nouveau...une exclusivité de DeltaGraph'X
Avec DeltaCam vous pouvez digitaliser directement sur disque dur IDE, SCSI ou Zip des images ou de la vidéo en 64 nuances de gris en 25 images/sec (selon votre processeur). Livré avec caméra Quickcam, pied de table digitaliseur, connectique et logiciel: le DeltaCam est opérationel en 30 secondes: du100% plug&play. Il suffit de connecter le DeltaCam au port parallel. Compatible Scala. Indispensable pour vos présentations, internet, vidéophone, télésurveillance, publicité, vidéo-mail etc... Demandez notre video-clip sur disquette. C'est génial!

TwinPowerStation

Souplesse
et
Puissance



MultiDos, Multiprocesseur AmigaDos, Win95, Mac. Sur 1 seul clavier, 1 seule souris, 1 seul moniteur, 1 seule imprimante. Partage de ressources. Les avantages de chaque système enfin réunies et réconciliés. Des solutions de 16000 à 36000 Fr TTC. Complete-ment intégré ou en kit...
Du 68030/60, au Pentium 133-200 Mhz

Vous cherchez...

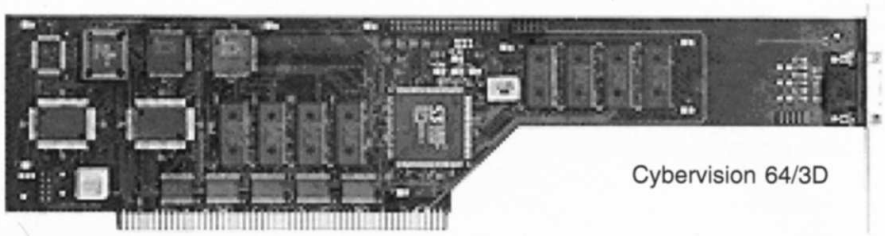
un produit ? **Contactez nous**! Nous sommes à votre disposition pour tous les produits Amiga. Demandez un **dévis** pour une configuration informatique adaptée à vos besoins +technique-ment cohérante. Devis détaillé: 350 Fr TTC, remboursé si accepté. Besoin d'une séance de **formation**? Nous vous proposons une formation adaptée à vos besoins (logiciels et materièl): 450 Fr TTC/heure.**Conseils et inter-ventions**: 450 Fr TTC/heure.Consultez nous également pour les **financements** possibles. Nous traitons vos commandes écrites accom-pagnées d'un chèque ou mandat. Par respect du client nous n'encaissons votre chèque qu' après la livraison. Nous n'acceptons pas les cartes bancaires à exception de la carte Aurore.

Hotline

Notre service téléphonique est à votre service Lundi au Vendredi de 14H00 à 17H00. Visites et démonstrations: uniquement sur rendez-vous. Pour nous retourner du matériel defectueux ou à réparer, veuillez nous télécopier ou adresser votre facture en nous demandant un numéro de retour AVANT de poster votre colis. Un for-fait de 150 fr TTC pour prise en charge de votre materièl (sous garantie ou non) vous sera facturé. N'oubliez pas que vous pouvez profiter de notre service Hotline sur Internet via email dgx@deltagraphx.grolier.fr et 3614 / 3615 Amigatel (bal Kitsou). Vous recevez rapidement une réponse à vos questions.

Prix et spécifications non contractuels. Forfait de port 120 Fr TTC (0 à 8 kg max.) Towers, moniteurs, ordinateurs, scanners: 200 Fr TTC (8 kg et plus) par transporteur privé Extand sous 24/48 heures partout en France et la Corse.

Cybervision 3D et Picasso IV


Cybervision 64/3D

David contre Goliath

Les historiens ont souvent tendance à dire que l'histoire se répète. Le combat à venir va-t-il leur donner raison ? A vous de décider. En attendant les résultats d'ici quelques mois, voici un test comparatif que j'espère le plus impartial possible !

Les forces qui sont avec nous

VillageTronic n'est plus à présenter. Concepteur de l'excellente et, pourrai t-on dire, universelle carte graphique **Picasso II** (pour les possesseurs de A2000 comme moi !), cette société s'est spécialisée dans les cartes d'extensions en tout genre pour l'Amiga et le Mac. Annoncée depuis quelques mois, la Picasso IV paraît prometteuse.

Bon. Phase5, ça vous dit quelque chose? C'est, à mon avis, à l'heure actuelle le Microsoft des cartes accélératrices pour Amiga: Blizzard, CyberStorm, Power-Up sont des références qui ne sont étrangères à aucun amigaïste digne de ce nom. Cette société sévit déjà dans le domaine des cartes graphiques avec la Cybervision 64, et propose maintenant une nouvelle génération: la Cybervision 64/3D.

Déballage

Première impression, quelque fois déterminante, la boi-boîte. L'emballage de la Cybervision 64/3D brille par sa sobriété. D'un noir immaculé, ce n'est qu'en ouvrant ladite boîte que l'on découvre les éléments habituels: une disquette d'installation pour la partie soft, un manuel de quelques pages format B5 et la bête, protégée par quelques mousses subtilement placées (pas de plastique anti-statique, dommage). La carte est exceptionnellement dépouillée et n'utilise pas la totalité de la surface disponible pour une carte Zorro (voir photo). On distingue un connecteur d'extension et sur la face arrière, un connecteur DB15 au standard VGA.

La Picasso IV est, quant à elle, stockée à l'intérieur d'une boîte blanche que l'on s'empresse d'ouvrir. La carte est nettement plus impressionnante que la Cybervision 64/3D, tant par sa taille que par le nombre de connecteurs situés sur le circuit imprimé ainsi que sur la face arrière : un connecteur DB15 pour la sortie SVGA, deux connecteurs S-VHS et enfin, deux connecteurs Jack 3.5mm pour les modules d'extension sonore. Vous avez bien lu! La Picasso IV est prévue pour accueillir un nombre impressionnant d'extensions en tout genre: Module MPEG-2, Module Tuner-TV, Module Audio, Module 3D et même une carte accélératrice à base de PowerPC. Bref, rien que du bon, d'autant plus que son architecture interne repose sur le standard PCI. Le package contient aussi une disquette d'installation et une documentation d'une trentaine de pages.

Eblouissant

Organisée autour du processeur graphique Virge 64Bits de chez S3 (une référence dans le monde PéCé), la Cybervision 64/3D dispose de 4Mo RAM, d'un bus d'extension pour modules externes et d'une interface de bus Amiga compatible Zorro II/Zorro III. Note TRES importante: en standard, la carte ne dispose PAS de passthru. Il m'a fallu ressortir mon vieux 1084 d'un placard poussiéreux pour pouvoir installer le soft. Visiblement, le 1084 était ravi, moi, beaucoup moins. Elle dispose en outre d'une série d'instructions spécifiques au traitement d'images et à la 3D (une des caractéristiques du circuit Virge). C'est une des nouveautés par rapport à sa grande soeur la Cybervision 64.

La Picasso IV fonctionne quant à elle grâce au processeur GD5446 de monsieur Cirrus Logic (encore une référence chez les innommables!). Elle est aussi compatible Zorro II/Zorro III, possède 4Mo de RAM et dispose d'un ScanDoubler d'une fréquence de rafraîchissement verticale de 100 Hz pour une stabilité parfaite de l'image. Attention: seuls les modes de rafraîchissement standard de l'Amiga sont gérés, à savoir 15Khz/50Hz; pas de DoublePal ou d'Euro72 (il est vrai que ceux-ci ont moins d'utilité avec cette carte).

Le manuel bilingue Allemand/Anglais de la Cybervision 64/3D est malheureusement très avare sur les spécifications techniques de la carte. Le reste est simple à mettre en oeuvre et clair pour les personnes maîtrisant l'anglais technique.

Il m'a fallu faire face à un gros problème lors de ce test: la documentation de la Picasso IV est en allemand uniquement! Pas facile pour un ignare comme moi qui ne connaît que l'anglais... Heureusement, aux dires de VillageTronic, le manuel est en cours de traduction en anglais et français ; il sera disponible d'ici quelques semaines. En attendant, le fait est que je ne peu absolument rien vous dire sur le contenu de la doc !

Montage

Pour la Cybervision 64/3D, c'est simple, il vous suffit de trouver un slot Zorro de libre dans votre 'Miga et de l'y encastrer.

Pour la PicassoIV, c'est très variable selon le modèle d'Amiga: pour le 3000 et le 4000, vous devez absolument l'insérer dans le slot Zorro III qui dispose aussi du slot vidéo (bicoz ScanDoubler). Pour le 2000, c'est plus compliqué et potentiellement risqué puisque pour bénéficier du désentrelaceur, il faut entamer la carte à la hache pour y extraire le connecteur et le brancher dans le slot Vidéo (situé exactement à l'opposé des slots Zorro II, merci Commodore !). La liaison entre le connecteur et la carte est possible grâce à un jeu de nappes fourni.

Installation

L'installation du soft des deux cartes est réalisée à l'aide de l'Installer de feu Commodore-Escom-Future ex Viscorp. La configuration matérielle minimum requise pour les deux cartes est sensiblement identique: 68020, 2Mo de FastRam. Bien évidemment, pour profiter pleinement d'une carte graphique, un 68040 et 4 à 8Mo de FastRam sont recommandés. Une seul restriction pour la Picasso IV : Kickstart 3.1 ou rien ! (la Cybervision 64/3D et son CyberGraph'X se contente du 3.0).

Pour la Cybervision 64/3D, c'est la version 3 de CyberGraph'X qui supporte l'émulation Graphics/Intuition et le RTG. La réputation de ce système n'est plus à faire. Notez quand même que cette version 3 n'est encore qu'une pré-version et souffre encore de quelques -gros- bugs (voir plus bas).

Pour la Picasso IV, c'est un tout nouveau système RTG, fraîchement sorti des cerveaux zilluminés de VillageTronic, Picasso96, qui est proposé. L'ambition affichée des concepteurs est de proposer une alternative à CyberGraph'X aux Amigaïstes déjà en possession d'une carte graphique et à plus forte raison au nouveaux acquéreurs de la PicassoIV. Là aussi, nous avons affaire à une pré-version non encore finalisée. Sachez quand même que ce système propose d'emblée une compatibilité totale au niveau bibliothèque avec CyberGraph'X V2.xx (un bon point pour se faire accepter).

A vue de nez

Premier test:
Amiga 4000/060-50Mhz
en mode Zorro III

Lorsqu'on est habitué à des performances comme celles de la Picasso II, autant

dire tout de suite que l'impression d'accélération est fulgurante, aussi bien pour la Picasso IV que pour la Cybervison 64/3D. Les modes HiColor (16Bits) et TrueColor (24Bits) sont enfin utilisables sous Workbench. Les scrollings sont hallucinants de fluidité et de vitesse. Toutes les résolutions dont vous aviez rêvé sont accessibles grâce aux deux outils fournis par les constructeurs: CVMode pour la Cybervision 64/3D et Picasso96Mode pour la Picasso IV. Après quelques minutes passées à triturer les deux programmes, ma préférence revient à CVMode pour sa -toute relative- simplicité par rapport à Picasso96Mode, un peu déconcertant au début (utilisation intensive du glisser-déposer).

Il ressort de ces deux tests que Picasso96 a visiblement été optimisée pour les résolutions d'une profondeur supérieure à 8 bits (HiColor 32768, HiColor 65536 et TrueColor), alors que CyberGraph'X reste très attaché aux résolutions de production en mode Chunky. On voit également que, dans l'ensemble, les performances du couple Picasso IV / Picasso 96 sont meilleurs que celles du couple Cybervision 64/3D / CyberGraph'X 3.0. Notez quand même quelques résultats intéressants :

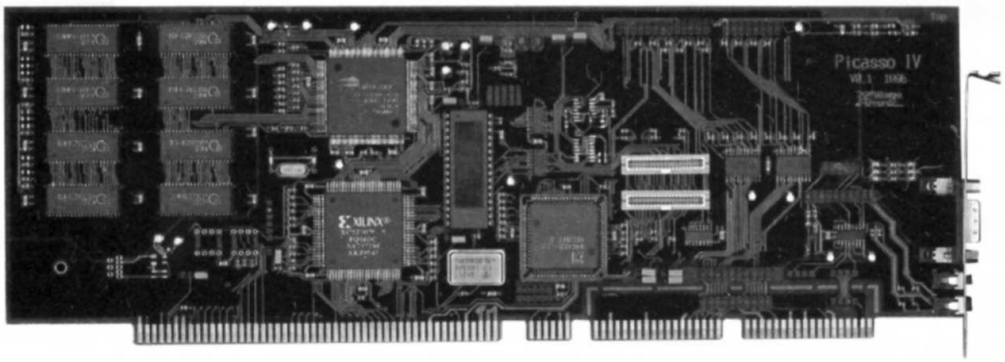
- 279 AreaFill/s pour la Picasso IV contre 13132 pour la Cybervision 64/3D, (utilisation intensive des instructions câblés 3D du Virge)
- 147 SwapScreen/s pour la Picasso IV contre 5 pour la Cybervision 64/3D, (héritage de l'émulation Picasso déjà très rapide pour ces opérations)
- De meilleurs résultats pour la CyberVision 64/3D pour les modes Texte, (ConOutput, PrintText)

Les tests fournis par SysSpeed 1.51 ne donnent malheureusement des résultats qu'en mode ChunkyPixel (256 couleurs). Cela nous donne quand même une idée des capacités de chaque carte.

Second test :
Amiga 2000/040-40Mhz
en mode Zorro II

Evidemment, les performances sont moins impressionnantes. On ressent tout de même clairement un confort accru. En effet, toutes les opérations déléguées aux blitters des deux cartes sont effectuées avec la même efficacité qu'en Zorro III.

Résultat : les scrollings sont pratiquement aussi rapides, tout comme les remplissages de zones, les déplacements de fenêtres. Seules les opérations nécessitant un transfert d'information par le bus sont environ deux fois plus lentes. Ainsi, l'affichage d'une image sur l'écran du workbench en HiColor (16Bits) est relativement lente. Par contre, le déplacement de cette même fenêtre est très rapide. L'écart de performance entre les deux cartes est moins perceptible mais toujours présent (voir tableau comparatif sur la page 20).



Picasso IV

Beta? Vous avez dit bêta?

La version 3 de Cybergraph'X n'en est encore qu'à sa pre-release. De fait, il subsiste encore quelques bugs. De plus, les résultats obtenus avec SysSpeed 1.51 (disponible sur Aminet 16) révèlent des performances inférieures à celles d'une Cybervision 64 sur certains tests. On notera les résultats "ridicules" (même face à une Picasso II) des tests DrawEllipse et DrawCircle : je n'ai pas pu déterminer la cause exacte de ces "aberrations", il s'agit soit d'un problème de configuration, soit d'un problème lié justement à la version bêta. Par contre, coté bonne nouvelle, tous les logiciels en ma possession utilisant les bibliothèques CyberGraph'X (c.à.d. beaucoup ...) fonctionnent sans sourciller (y compris ShapeShifter).

N'ayant pas d'antécédent 64Bits chez VillageTronic, la Picasso IV n'a pas à soutenir de comparaison avec une éventuellement grande soeur. Picasso96 est lui aussi entièrement nouveau et évoluera certainement encore beaucoup. Toujours est-il qu'il apparaît comme un système très stable et performant. Quelques ombres au tableau : Picasso96 remplace le picture.datatype pour vous imposer le sien... gênant lorsque l'on utilise des choses comme le picture.datatype V43 (reconnaissance du format IFF ILBM 24Bits); les génies du Workbench "Custom" regretteront MagicMenu qui ne fonctionne plus en HiColor et TrueColor ; certains "vieux" programmes comme FinalCopy II sont horriblement lents lorsqu'il s'agit de rafraîchir les fenêtres; enfin, malgré tous mes efforts, il m'a été impossible d'effectuer des "glissers" d'écrans intuitions (drag screen, pour les anglophiles).

Le panier de la ménagère

Parlons vite, mais parlons bien. La CyberVision 64/3D est proposée chez Ateo Concepts au prix de 2560FTTC, alors que la Picasso IV affiche 3590F à la pesée. Par ailleurs, le module "ScanDoubler" de chez Phase5 est annoncé pour un prix d'environ 800F. Cela nous donne une différence d'environ 200F entre les deux cartes.

Ajoutons à cela le concept extrêmement modulaire et extensible de la Picasso IV, ainsi que ses performances supérieures sur beaucoup de points, et on arrive à un rapport qualité-prix plutôt en faveur de la Picasso IV.

Conclusion

Pour en terminer avec ce duel. Sachez quand même que, dans tous les cas, ces deux cartes sont des petits bijoux de technologie et concurrencent directement les "Matrox Mystique" et autres monstres du monde PC. Leurs seules limitations sont liées, malheureusement, aux performances du bus Zorro III qui a de plus en plus de mal à suivre face à ces cartes avides de Mo/s.

Pour ceux qui n'ont pas encore de carte graphique et qui restent motivés par un tel achat en ces temps sombres, le choix sera sûrement difficile. Pour ceux qui ont déjà une carte graphique et qui désirent encore plus de puissance, la Picasso IV me semble un choix plus judicieux étant donné ses performances.

Enfin, un grand merci à Mathieu et Laurent d'Atéo Concepts pour l'Amiga 4000, la carte CyberStorm'060 MKII, la Cybervison 64/3D, la Picasso IV, bref... merci pour tout!

Pour la Picasso IV :
Les capacités d'extensions
Le ScanDoubler 100Hz d'excellente qualité

Contre la Picasso IV :
La documentation en allemand
Le mode d'émulation de Picasso96 (picture.datatype propriétaire)

Pour la Cybervision 64/3D:
Les instructions 3D câblées (en attendant leur utilisation intensive !)
Le prix attractif
Les performances

Contre la Cybervision 64/3D:
La version Beta de CyberGraph'X
L'absence de ScanDoubler en standard

HYPERCOM le port série qui BOOSTE!

Je cherchais, déjà depuis un moment, une solution pour accélérer le port série de mon A1200. Les seules solutions possibles jusqu'à présent pour nous possesseurs d'Amiga 1200 étaient, soit le surf Squirrel de Hisoft (env. 750F), soit bien la solution Tower + carte ZorroII + Multiface Card III (cher, trop cher, mon fils).

Présentation

La présentation est assez rudimentaire. Le HyperCom est livré dans un sachet plastique et une enveloppe l'accompagne avec une disquette, la documentation et une carte d'enregistrement.

Le Hardware

Le matériel se compose d'une petite platine qui vient s'enficher sur un connecteur libre de la carte mère situé au-desssus et droite des ROMs, plus une nappe avec un connecteur série 25 broches qui vient se loger dans la trappée resté libre à l'arrière de la machine (si comme moi vous n'avez pas déjà un contrôleur SCSI à cette place).

Le Soft

Sur la disquette se trouve simplement l'HyperCOM.device. Un script d'installation plus l'Installer de Commodore se chargera de copier le device dans le répertoire DEVS de votre partition System. Par contre, aucun programme de préférences n'est livré avec ce device. Ce port ne fonctionnera donc qu'avec des programmes pouvant configurer un autre port série (ex:AmiTCP, Miami, TermiteTCP, Term, GPFax ainsi que la plupart des programmes de communications).

La documentation

Elle tient sur une page A4, un côté pour tout ce qui est licence et l'autre pour l'installation de la carte dans le 1200, tout en allemand (bien sûr).

Test

J'utilise cette carte pratiquement quotidiennement, depuis Novembre 96. Un mois avec une Blizzard 1230 IV et le reste avec Blizzard 1240 pour mes connections Internet. Je n'ai remarqué, à ce jour, aucun problème. Une fois votre programme configuré avec l'HyperCOM.device, l'utilisation de cette carte est entièrement transparente.

Conclusion

Pour tous ceux qui utilisent leur(s) Amiga(s) pour communiquer ou qui ont besoin d'un deuxième port série, ce kit est une alternative très intéressante et d'un très bon rapport qualité/prix, même si je dois avouer ne pas encore l'avoir testé au dessus de 115 000bps (modem 28.8 et provider 28.8 oblige!). Mais même à cette vitesse, on remarque déjà une grande accélération au niveau de l'affichage sur un BBS et sur les transferts de fichiers par rapport au port série d'origine. De plus, avec l'arrivée des modems 56000bps, ce port deviendra pratiquement une obligation pour qui veut utiliser pleinement ces derniers (surtout sur un A1200). On ne trouve malheureusement pas encore ce kit chez nous, mais je pense que ça ne saurait tarder :)

Pascal Chiozzi

HyperCom

Fabricant: VMC Harald Franck
Distributeur: RBM ComputerTechnik
Bernd Rudolf
Spargelstr. 8 Kleinenberger
Weg 2a 68 809 Neulussheim
33 100 Paderborn
Tél: 6205 / 39 20 65 Fax: 6205 / 39 20 67
Tél: 5251 / 64 06 46 Fax: 5251 / 64 06 55

Tableau comparatif de vitesse annoncé page 19

	A 2000 68040 / 40Mhz Picasso II	A2000 68040 / 40Mhz Picasso IV	A2000 68040 / 40Mhz CV 64/3D	A4000 68060 / 50Mhz Picasso IV	A4000 68060 / 50Mhz CV 64/3D	A3000 68040 / 33Mhz Picasso IV	A3000 68040 / 33Mhz CV 64/3D
OpenWin	16	19	16	29	24	14	12
WinLayer	15	17	15	27	24	15	14
SizeWin	32	60	37	81	50	36	31
MoveWin	71	223	151	224	152	163	110
ConOutput	40	68	121	70	125	145	114
OpenScreen	1	15	1	45	3	12	2
SwapScreen	2	59	2	147	5	59	3
PrintText	2577	513	1574	836	2575	1424	1637
RectFill	1912	9516	6932	11610	8515	8192	6917
DrawElipse	3397	7044	293	9816	412	6979	254
DrawCircle	5110	7244	281	10142	395	6152	244
WritePixel	91144	56198	41506	92727	68836	51263	37589
HorizontalLines	3117	10525	3096	30312	8935	9039	5912
VerticalLines	1822	9478	1819	15923	3061	8677	2116
DiagonalLines	1709	2369	1706	3838	2773	2748	1995
AreaElipse	137	137	190	196	272	184	161
AreaCircle	127	125	176	180	254	178	150
AreaFill	183	195	9183	279	13132	416	9288

Ces résultats ne sont donnés qu'à titre indicatif. De plus pour des raisons techniques le test de la Picasso IV sur A4000 n'a pas été possible, les chiffres indiqués ne sont donc qu'une estimation.

TOPOLINO

souris PC sur Amiga

Vous devez changer de souris, vous rêvez d'une "Trackball", le choix sur Amiga ne vous convient pas...qu'à cela ne tienne, il y a maintenant TOPOLINO, la clé qui vous ouvre le monde des souris PC!

Présentation par Emmanuel Rey de la société Relec, le distributeur.

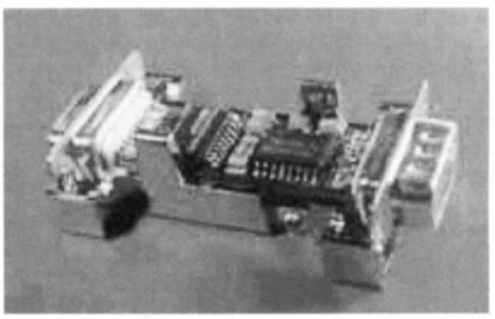
Jusqu'à maintenant, utiliser une souris "échappée" du vaste monde PéCé tenait du masochisme ou presque. Son installation monopolisait le seul port série, nécessitait un driver spécial et, malgré cela, elle n'était toujours pas active au Boot-menu (early-statupmenu) ni avec les jeux, la galère quoi! Mais Monsieur Raach, un ingénieur allemand (tiens, encore eux), a trouvé LA solution. Un petit adapteur nommé "Topolino" (topo veut dire souris en italien), qui tient dans un boîtier standard de 5x3x1cm, qui contient le microcontrôleur et l'interface.

L'installation est très facile, TOPOLINO se branche sur le port souris de l'Amiga et la souris sur l'adapteur, "fertig"! Pour les utilisateurs de A 2000, un petit prolongateur est nécessaire à cause de la profondeur du port (en option). A partir de maintenant toutes la troupe des souris PC est à votre disposition. Vous avez rêvé de caresser le dernier modèle de Trackball ou de tenir en main l'ergonomique "Collani" ou encore de frimer avec une de ces superbes "Logitech granit", voire de profiter d'une haute résolution et d'une troisième touche. Basta les complexes, elles vous sont toutes soumises ou presque! Certains modèles spécifiques comme la souris 3D "Cybermouse" d'ICP ou encore les "Genius.

Windows 95", donc avec des fonctionnalités propre au système de monsieur "Bilou"sont à écarter. Mais la grande majorité telle que les Logitech, SICOS, GENIUS, YAKUMO 3 touches, Cirque GlidePoint, Microsoft Ergo et Defender ainsi que les souris radio contrôlées et d'autres sous-marques sont utilisables sans problème avec Topolino.

J'ai personnellement utilisé cet adapteur sur les machines suivantes: A4000T-60 (AT)/WB 3.1 avec une carte Cybervision 64, A4000-40 Desk. (C=)/WB 3.1, A500/WB 2, A2000/WB 3.1.

Les souris: deux souris Logitech, une M-MD15L à 3 touches et une Trackman Vista, une Microsoft Kombi, une Sicos Greenmaus et une PRIMAX Nottbook. Toutes celles-ci se sont comportées normalement comme une vrai souris Amiga!



Osez Apollo!

Cartes Apollo 1260 et 4060

Présentation

La **4060** est semblable à la carte processeur 040 d'origine, seulement 1cm de plus en largeur et en longueur, la hauteur est la même. On y trouve un 68060 sans ventilateur (il ne chauffe pas), quatre supports SIMM32 (extension 128Mo), un contrôleur SCSI2 compatible FastSCSI2 avec son support nappe côté disque dur du 4000.

Quatre jumpers sont également présents :
- activer ou désactiver le SCSI,
- installer ou non de la RAM,
- RAM EDO ou standard,
- processeur 68040 ou 68060.

La carte est livrée avec une disquette "Apollo Install", une nappe SCSI ainsi que deux livres : "Apollo Turbo" qui décrit le Hardware et "Install Software". Il existe une version A3000 qui ne possède que deux supports RAM inclinés pour lui permettre de tenir dans un desktop de 3000 (extension 64Mo).

La **1260** occupe toute la place dans la trappe du 1200 (on ne plus remettre le cache) et se sent plus à l'aise dans un tour ; un seul support RAM (extension 32Mo). D'après le constructeur, il est possible d'installer un module SCSI. Il semble cependant que rien ne soit prévu pour une installation rapide (il y a bien un emplacement pour le connecteur, mais pas de connecteur).

Installation

La carte entre facilement, ce qui n'est pas le cas pour la RAM dont les supports sont difficiles; il faut s'y prendre plusieurs fois avant que les barrettes soient correctement placées et que la machine puisse démarrer. Sur la 1260, les RAM ne peuvent pas être verrouillées correctement par manque de place, ce qui facilite les faux contacts (en l'installant dans le tour, la diode "power" a tout bonnement grillé).

Une fois la carte installée, je mets la disquette "Apollo Install" dans mon lecteur, et celle-ci ne contient qu'un installeur pour configurer un disque dur sur le contrôleur SCSI. Il n'y a donc pas d'installeur pour la carte proprement dite. Je cherche un peu plus et j'y trouve une 68060.library, une nouvelle 68040.library et le soft "CPU60" pour activer ou désactiver les différents caches du processeur (comme indiqué dans la doc.). L'utilitaire "CPU60" sans paramètres me donne l'usage de la commande puis les réglages actuels des caches du processeur. "CPU60 B" active tous les caches. Une fois ces trois fichiers installés, la machine démarre parfaitement bien, le 68060 est reconnu et l'accélération se fait sentir. Le boot prend alors deux fois moins de temps qu'auparavant (68040/25). Pour la 1260, le soft "CPU60" n'a fonctionné qu'une seule fois (?), mais l'utilitaire "CPU060" de la CyberStorm ou l'option "Processor" de MCP fonctionne parfaitement bien.

A l'usage, le 68060 est parfait : pas de problème de compatibilité, toutes les difficultés rencontrées avec le 68040 (jeux ou démos qui ne fonctionnent pas ou qui fonctionnent plus lentement que sur un 68030, softs qui plantent de façon anormale...) disparaissent. Jusqu'à présent je n'ai trouvé que deux démos qui ne passent pas et il a suffi de supprimer certains caches pour les faire fonctionner. Cependant, "Enforcer" qui n'a malheureusement pas d'équivalant avec l'Apollo (comme livré avec la CyberStorm), ne fonctionne pas avec le 68060. Les quelques rares logiciels testés qui ont mal fonctionné avec les cartes Apollo 68060, ont depuis été mis à jour.

Essais comparatifs

Des comparatifs ont été effectués avec AIBB v6.5* puis en pratique avec Real3D v3.3, LightWave 5.10 et ImageFX v2.6 sur les machines suivantes :
- 4000 Apollo4060 68060/50Mhz, 20Mo SIMM32 60ns AGA
- 1200 Apollo1260 68060/50Mhz, 16Mo SIMM32 60ns (MCP) AGA
- 4000 CyberStorm 68060/50Mhz, 32Mo SIMM32 60ns (Cyberpatch) AGA
- 3000 Cy.StormMKII 68060/50Mhz, 8Mo ZIPP 16Mo SIMM32 60ns ECS
- 3000T 4040/ 25Mhz (carte processeur A4000), 16Mo ZIPP ECS

*(*Toutes les machines ont été testées en mode 68000/68882 sans MMU, AIBB n'étant pas compilé pour le 68060; les résultats de ces tests ne sont donc pas à prendre en compte dans l'absolu mais uniquement comme comparatif avec d'autres modules AIBB, réalisés dans les mêmes conditions).*

**Les écarts frappants des tests "EllipseTest", "TgTest" et "LineTest" sont dûs à la différence entre l'ECS, l'AGA et les patch MCP qui accélèrent considérablement l'AGA.*

En pratique

Le ray-tracing avec Real3D v3.3
(en code 68040)

A1260	A4060	Cy. Storm	MKII	4040
511s	477s	479s	572s	2081s

La 3D rapide avec LightWave v5.10
(en code 68020)

A1260	A4060	Cy. Storm	MKII	4040
141s	133s	131s	117s	600s

Le traitement d'image 2D avec ImageFX v2.6
(en code 68040)

A1260	A4060	Cy. Storm	MKII	4040
249	232s	244s	-	1168s

Autre

L'IDE d'origine de l'A4000 passe de 1.5Mo/s à 2.9Mo/s sur un FireBall Quantum de 1Go.

Je tiens à émettre des réserves concernant les résultats obtenus par la MKII. Non pas que les tests aient été réalisés dans de mauvaises conditions, mais les chiffres obtenus par AIBB et Real3D paraissent curieux.

Points négatifs des cartes Apollo

Mauvaise finition de la carte :
- supports RAM difficiles
- pas de soft d'install pour la carte même
  - CPU60 ne marche pas sur le 1200

Possibilité d'extension SCSI questionnable sur la carte 1260

Points positifs des cartes Apollo

- Rapide
- Très bonne compatibilité
- Contrôleur SCSI présent d'origine
- Accepte la RAM EDO
- Pas de chauffe
- Excellent rapport qualité/prix (au salon de Cologne les prix étaient de 999DM pour les cartes 3000 et 4000 et de 899DM pour les 1200 et 2000)
- Disponible chez le constructeur.

Conclusion

Toutes les cartes 68060 sont intéressantes. Pas de différence de vitesse suffisamment importante pour que cela devienne un critère d'achat, et même si l'on s'aperçoit que le 1200 a ses limites, l'Apollo 1260 reste une très bonne solution pour avoir une machine rapide avec relativement peu d'argent.

La CyberStorm MKII est sans doute la plus fiable de toutes (elle corrige notamment des incompatibilités de la première version). Pour moi, l'important n'est pas d'avoir telle ou telle carte, mais d'avoir une 68060. Je rappelle qu'au salon de Cologne presqu'aucune (une seule) CyberStorm n'était présente chez les différents revendeurs, les CyberVision64 étaient également introuvables, tandis qu'un stock entier d'Apollo pour 1200, 2000, 3000 et 4000 était à vendre. Phase5 crée de bons produits mais ceci ont été, dans mon cas, difficiles à se procurer.

Comparatif avec AIBB v6.5

	A1260	A4060	Cy.Storm	CyMKII	3040
Entier :	**68000**				
EmuTest	72.08	72.52	72.37	72.08	23.12
WritePixel	20,582.39	22,047.52	33,379.65	33,844.08	17,881.79
Sieve	1.85	1.85	1.99	2.12	6.24
Dhrystone	90,111.20	89,332.29	89,326.07	89,286.03	30,487.84
Sort	1.10	1.09	1.10	1.16	3.00
Matrix	0.53	0.53	0.55	0.56	1.94
IMath	1.52	1.52	1.52	1.52	5.48
MemTest	19.90	19.95	16.44	14.86	4.20
InsTest	20,203,754	20,334,602	20,064,663	18,678,281	4,746,965
EllipseTest*	1,941.442	5,344,457	5,372,811	6,719,999	8,439,999
TGTest*	2,008.97	2,019.31	1,868.25	1,576.09	1,270.07
LineTest*	2,194.60	1,383.80	1,278.52	1,009.87	879.61
Flottant :	**68882**				
Savage	1.52	1.53	1.55	1.54	4.22
FMath	0.23	0.23	0.23	0.22	0.34
FMatrix	0.45	0.44	0.48	0.50	1.86
BeachBall	1.70	1.62	1.28	1.32	5.02
Flops	7.34	7.34	7.34	7.12	2.63
TranTest	3.11	2.78	2.84	3.04	8.42
FTrace	1.52	1.51	1.50	1.52	3.82
CPLXTest	0.49	0.49	0.49	0.48	1.38

Imprimer vos cartes de visite

CD Print Studio Pro

Voici un CD-ROM qui sort du SchatzTruhe (Malle au Trésor) de Stefan Ossowski, le grand du DP allemand. Il est présenté comme un "confortable programme pour concevoir et imprimer des cartes de visite, étiquettes et autres occupations d'imprimantes". Ayant déjà été échaudé par les logiciels semi-pro qui sont souvent bien en-dessous du niveau des plus mauvais sur Aminet, je commence le test plein de suspicion. Voyons voir...

Pilotes d'imprimantes	1	2	3	4	5	6	7
CalComp_ColorMaste	203x200	203x200	203x200	203x200	203x200	203x200	203x200
CalComp_ColorMaster2	203x200	203x200	203x200	203x200	203x200	203x200	203x200
CononBJ10	180x180	180x180	120x360	180x360	240x360	360x180	360x360
CBM_MPS1000	120x 72	120x144	240x 72	120x216	240x144	240x216	240x216
EpsonQ	90x180	120x180	180x180	360x180	360x180	360x180	360x180
EpsonX	120x 72	120x144	240x 72	120x216	240x144	240x216	240x216
EpsonXOld	60x 72	120x 72	120x 72	240x 72	120x 72	240x 72	240x 72
Howtek_Pixelmaster	80x 80	120x120	160x160	240x240	240x240	240x240	240x240
HP_DeskJet	75x 75	100x100	150x150	300x300	300x300	300x300	300x300
HP_LaserJet	75x 75	100x100	150x150	300x300	300x300	300x300	300x300
HP_PaintJet	180x180	180x180	180x180	180x180	180x180	180x180	180x180
HP_ThinkJet	96x 96	192x 96	192x 96	192x 96	192x 96	192x 96	192x 96
ImagewriterII	80x 72	120x 72	144x 72	160x 72	120x144	144x144	160x144
NEC_Pinwriter	90x180	120x180	180x180	120x360	180x360	360x180	360x360
Okidata_2931	120x144	240x144	120x288	240x288	240x288	240x288	240x288
Okidata_92	72x 72	72x 72	72x 72	72x 72	72x 72	72x 72	72x 72
Okimate_20	120x144	120x144	120x144	120x144	120x144	120x144	120x144
Seiko_5300	152x152	203x203	240x240	240x240	240x240	240x240	240x240
Sharp_JX-730	180x180	180x180	180x180	180x180	180x180	180x180	180x180
Tektronix_4693D	300x300	300x300	300x300	300x300	300x300	300x300	300x300
Tektronix_4696	121x120	242x120	242x120	242x120	242x120	242x120	242x120
Toshiba_P351C	180x180	360x180	360x180	360x180	360x180	360x180	360x180
Toshiba_P351SX	180x180	360x180	180x360	360x360	360x360	360x360	360x360
Xerox_4020	121x120	242x120	242x120	242x120	242x120	242x120	242x120
Generic	90x 90	90x180	120x180	180x180	360x180	360x360	360x360
Epson_StylusColor	180x180	360x360	720x720	720x720	720x720	720x720	720x720

Le contenu du CD

234 Mo répartis comme suit :

BitMap Fonts	725 ko
Clip Catalogs	12 988
Colour ClipArt	101 882
Colour Fonts	5 749
Mono ClipArt	99 801
Outline Fonts	10 461
Picture Cat	960
Printer24	983
Print Studio Pro	1 140

Picture cat

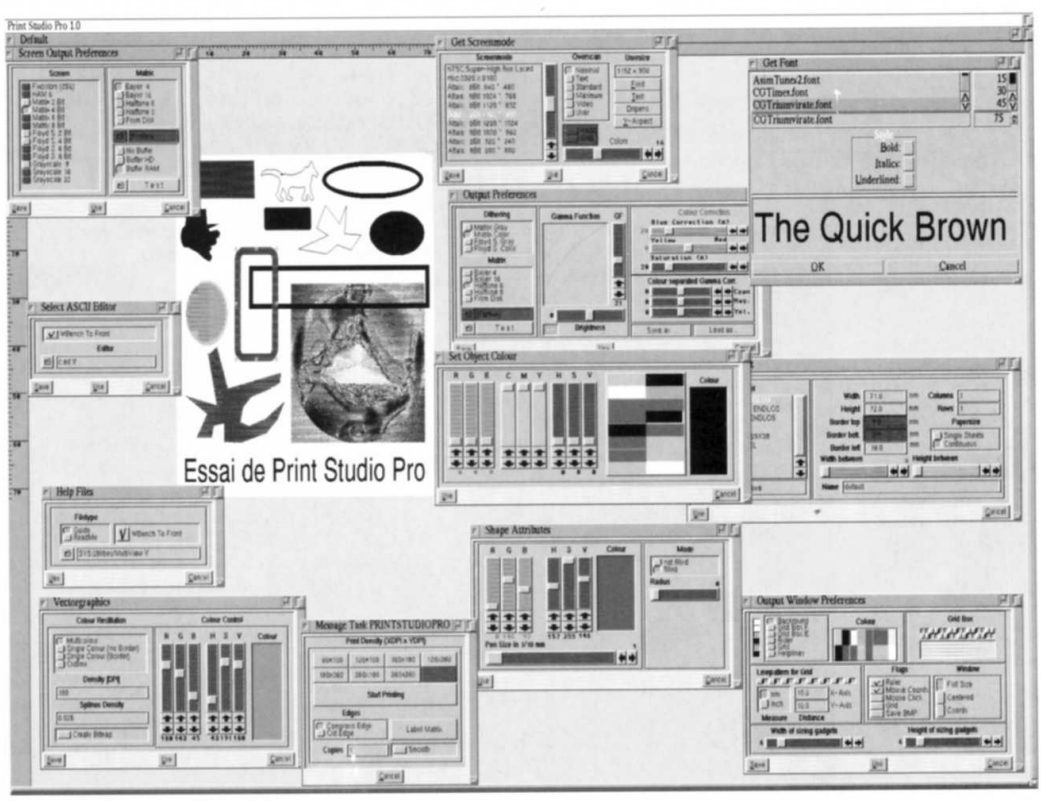
Un visualiseur et catalogueur d'images genre "Image Desk", mais dont ni la qualité ni le fonctionnement ne permettent d'égaler le maître. Le fonctionnement est étrange, les commandes ne correspondent pas à ce que l'on attend. Lorsqu'on sélectionne "toutes les images", des transitions imprévues passent d'une image à...la même. Quant au tramage du visualiseur par défaut, mieux vaut l'oublier et passer à un visualiseur externe. Mais là, on ne peut plus en sortir, à moins de resetter la machine. Ça commence plutôt mal !

Printer 24

Il s'agit d'un programme de PAO genre ProPage, Final Writer ou Page Stream, mais bien plus simple que ces monstres.

Il requiert au moins 2 Mo de RAM et l'OS 2.0 au minimum, mais il ne pourra charger des images avec les datatypes qu'à partir de 3.0 bien sûr. Il prend, à l'installation 1,5 Mo sur votre disque dur. Il est déclaré wysiwyg (what you see is what you get = vous obtiendrez sur le papier ce que vous voyez sur l'écran) ce qui ne veut plus dire grand'chose de nos jours. En tous cas, tous les écrans fonctionnent et CybergraphX n'échappe pas à cette règle. Conçu avant tout pour imprimer des étiquettes, des autocollants, des enveloppes, les formats d'impression ne couvrent même pas le A4. Et pourtant, on peut très bien imprimer en A4, A3, A2 si on a la mémoire et l'imprimante adéquate.

Largement configurable, admirez les fenêtres, on définit un cadre simple ou multiple dans la surface d'impression. On le remplit ensuite soit d'un texte, soit d'une image bitmap quelconque (les datatypes sont reconnus) ou bien encore d'un dessin vectoriel au format "Print Studio Pro", voilà le hic. Il ne charge pas le format IFF DR2D, et on ne peut charger que ce qu'on a conçu dans le programme.



Les options

- On peut utiliser un quadrillage (grid) ou bien une ligne pour aligner les objets, images ou textes.
- Le texte peut être édité dans un éditeur externe, choisi dans les préférences, qui est appelé automatiquement. L'ennui est qu'il ne reconnaît qu'un seul texte dans la page et qu'il n'édite que celui-là. Il semble que c'est une bogue.

L'aide en ligne est effectuée par le programme de visualisation de son choix (Multiview, Amiga guide, more, etc...)

- On peut faire apparaître ou disparaître les règlettes de positionnement, la mémoire disponible, les coordonnées de la souris.

Pour les images volumineuses, en cas

de mémoire réduite, un procédé PSP permet de garder les images sur disque dur, une sorte de mémoire virtuelle simplifiée.

- Une fonction zoom (pas loupe) va de 10% (inutile) à 400% (pas assez grossi).
- Les formes en contour ou remplies sont le rectangle, le rectangle arrondi (avec arrondissement réglable), l'ellipse, la main levée et le polygone.
- Des fonctions pour faire passer les objets les uns devant ou derrière les autres ne manquent pas. Egalement, sont possibles les rotations, les flips et centrages verticaux et horizontaux, le tri des objets qui se recouvrent pour y accéder plus facilement, les objets peuvent être distribués selon une trame définie par une matrice.

Pour l'impression, de nombreux réglages de trame, gamma, saturation, correction jaune ou magenta, etc... permettent après plusieurs essais de s'approcher du fameux "wysiwyg". Les trames ne sont pas géniales et elles prennent malheureusement le pas sur les fabuleuses trames de TurboPrint. C'est dommage.

Vous pouvez voir la liste, facilement éditable, des imprimantes intégrées dans le programme. Ce n'est pas folichon. Mais regardez la dernière ligne, j'ai rajouté moi-même les caractéristiques de mon Epson Stylus Color sous le pilote Turbo Print et ça passe. Par contre, si l'impression a été à peu près bonne (sauf le tramage) en 720x720 et en 180x180, le 360x360 a posé problème, des retours en arrière non-contrôlés ont laissé des bandes blanches conséquentes au milieu de chaque image bitmap.

Conclusion

Je n'en attendais pas grand-chose, j'ai quand même été un peu agréablement surpris. C'est un compromis entre les grands et l'impression par petits bouts avec TurboPrint. Malheureusement la qualité, sans être catastrophique, n'atteint pas Studio Print (avec lequel il ne faut pas confondre ce CD :Print Studio Pro) ou Turbo Print. C'est un programme d'impression d'étiquettes et en cela, il est recommandable pour les petits budgets et les imprimantes pas trop perfectionnées. L'ensemble laisse quant même une impression de vieux, les images des exemples sont les vieux croûtons du début de l'Amiga... Quant aux clips et aux fontes, ce sont des clips et des fontes... Les fontes ne sont bien sûr pas utilisables telles quelles, il faut les installer sur disque dur préalablement.

Je n'ai jamais personnellement trouvé ce que je cherchais dans ces interminables collections.

Ni à conseiller ni à déconseiller; mais pourtant avec de la patience, on peut arriver à certains résultats.

EN BREF

Les Potins d'Amigatel

Cette nouvelle rubrique sur Amiga News, vous la retrouverez tous les mois afin de vous faire part de ce qui s'est raconté sur 3614-3615 AMIGATEL.

Ce serveur est devenu un véritable point de rencontre pour tous les passionnés d'Amiga, voire quelques utilisateurs d'autres plateformes attirés par la convivialité qui y règne. Amigatel est plus qu'un serveur: avec ses coups de gueule, ses passions, il représente actuellement un véritable baromètre du monde Amiga.

Ces dernières semaines, les utilisateurs ont beaucoup réagi aux "mesures" annoncées par AmigaNews et Dream pour faire face aux difficultés rencontrées sur un marché de plus en plus étroit. Dernièrement, c'est l'arrivée de la carte Cybervision 3D qui a déclenché beaucoup de réactions.

Actuellement, les utilisateurs s'organisent et projettent d'organiser des forums sur des thèmes particuliers. Un forum sur Internet a déjà été lancé et Amigatel a connu un véritable raz de marée. Pour faire face, le serveur a décidé d'augmenter le nombre de voies d'accès . Une petite difficulté que connaît actuellement Amigatel, est le peu de connexions en 3615 qui sont les seules à permettre au serveur d'améliorer le service. Chacun devra dans les semaines à venir, faire un effort pour apporter sa pierre à l'édifice. Je vous retrouve le mois prochain dans cette même rubrique pour vous faire part des "potins" d'Amigatel. -**Thierry Lamblot**

L'Amiga enfin dans le catalogue de la Redoute!

Antoine Le Clainche nous signale que l'Amiga 1200 avec écran 1084 se trouve sur les pages 977 et 978 du catalogue d'été '97 de La Redoute. Malheureusement, il est là seulement pour faire joli sur les bureaux informatiques...

Miami 2.0 est disponible

Après seulement quelques mois d'existence, voilà que la plus populaire pile TCP/IP spécialisée dans l'accès à Internet sur Amiga nous arrive dans sa version 2.0.

Celle-ci, tant attendue pour ses nombreuses améliorations promises, ne nous déçoit pas: l'auteur, Holger Kruse, semble avoir beaucoup travaillé à satisfaire ses nombreux utilisateurs. Parmi les améliorations citons les plus importantes: support des devices SANAII, qui, rappelons le, est le standard introduit par Commodore en matière d'architecture réseau sur Amiga.

Vous pourrez donc désormais insérer Miami dans un réseau local par l'intermédiaire d'un cable parallèle (PLIP), série (SLIP), ou mieux d'une carte Ethernet, et cela aussi simplement qu'auparavant grace à l'utilitaire MiamiInit-SANA2.

A également été implementé le support du Call-Back, ce système qui permet d'être rappelé par le modem distant, dans le but bien évidemment de ne pas payer la facture de téléphone. Enfin des utilitaires "basiques" sont dorénavant fournis avec Miami (MiamiPing, MiamiResolve, MiamiRoute, et d'autres). Plus besoin de récupérer ceux de AmiTCP, avec lequel Miami reste toujours 100% compatible.

Avec cette nouvelle mouture Miami devient un concurrent de plus en plus sérieux pour AmiTCP, même s'il ne faut pas oublier qu'il reste spécialisé dans la connexion à Internet et que pour une utilisation de son Amiga dans un réseau local on préfèra utiliser AmiTCP qui se montre plus complet. - **Jérome Fleury**

iami 2.0e, disponible sur
http://www.nordicglobal.com/Miami.html

Free Distribution Software
82 rue de Sailly, BP 134,
59453 Lys lez Lannoy Cedex
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18 h
Vente par correspondance uniquement.

Wordworth 6
Nouvelle version du plus populaire des traitements de textes pour Amiga.
Version Française Intégrale !
490 Frs
Nous consulter pour les mises à jour de Wordworth et les possibilités de reprises concurrentielles !
Configuration requise : WB 2.04+, 3 Mo, 2 lecteurs de disquette ou 1 disque dur.

Périphériques - Amiga

CD1200 Controller - Contrôleur ATAPI pour 1200	590 F
CD1200 Controller + Lecteur CD-ROM 12X	1.439 F
Alimentation pour CD1200 Controller (en option)	290 F
Lecteur CD-ROM ATAPI 12X (seul)	**849 F**
Squirrel SCSI - Contrôleur SCSI-2 pour A1200	490 F
Surf Squirrel - Idem mais plus rapide + Port série	690 F
Lecteur CD-ROM 8X SCSI Externe + 1 CD	1.490 F
Modem USRobotics 33.600 + Adaptateur + A-Net	1.290 F
Souris 3 boutons 400 DPI - Alpha Data	149 F
Lecteur de disquettes Interne HD	585 F
(Précisez A1200/4000 Escom ou Commodore - Monté en Tour ou pas).	
Moniteur M1438S	2.190 F
Moniteur M1538S	2.990 F

Mémoires SIMM - PRIX FOUS

SIMM - 4 Mo - 60ns	**139 F**
SIMM - 8 Mo - 60ns	**229 F**
SIMM - 16 Mo - 60ns	**499 F**

Cartes Accélératrices A1200

Blizzard 1230-IV (68030 à 50 Mhz)	**1.100 F**
Blizzard 1240T/ERC (68040 à 40 Mhz - Tower)	1.990 F
Blizzard 1260 (68060 à 50 Mhz)	**3.990 F**
Contrôleur Fast-SCSI-2 (Pour Blizzard)	750 F
Coprocesseur 50 Mhz pour Blizzard 1230-IV	530 F

DIVERS

SMD-100 de Hi-Soft : Décodeur MPEG Autonome.
Nécessite un lecteur CD-ROM SCSI-II **1.690 F**

Logiciels

AsimCDFS v3.7 + Boîte + FishMarket. - VF -	490 F
AsimCDFS v3.7 - OEM - VF -	**290 F**
Blitz Basic V2.1 - VF -	420 F
Master ISO V1.25 (Gestionnaire de graveur de CD)	990 F
Personal Paint v6.4 - VF -	140 F
Photogenics v2.0a - VF -	799 F
Pilotes ADFI - VF -	190 F
Spouleur ADFI - VF -	240 F
Turbo Calc v4.0 CD - VF -	490 F
Turbo Print v4.1 - VF -	450 F
PhotoCD Manager CD	199 F

CD-ROM AMIGA

AMINET 15 - Novembre 1996	79 F
AMINET 16 - Décembre 1996	79 F
AMINET 17 - Février 1997	**79 F**
AMINET SET 4	**199 F**
FRENCH STORM - Libre Essai Français	59 F
AMINET SET 3	199 F
ADE - GEEK & GADGETS	110 F
AMIGA CD DEVELOPERS	99 F
AMIGA SYSTEM BOOSTER	99 F
AMIGA TOOLS 5	139 F
ART STUDIO 2	349 F
DEM-ROM	169 F
FUN CLIPS VOL. 2	159 F
IN TO THE NET	159 F
IMAGINE PD 3D	169 F
KARA COLLECTION	299 F
LIGHT ROM 4	249 F
MEETING PEARLS 4	59 F
PERSONAL PAINT 7	259 F
WOMEN OF THE WEB	199 F

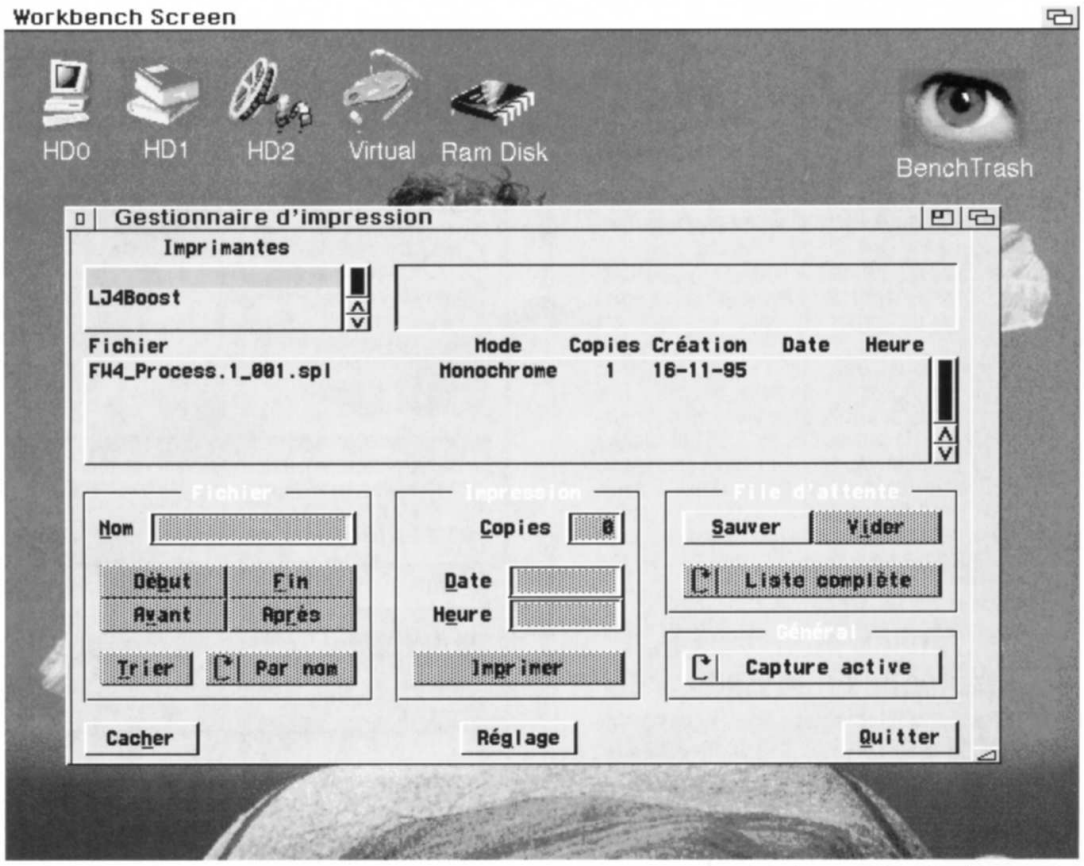
Des dizaines d'autres CD sont disponibles. CNotre catalogue est gratuit ! Sauf indication contraire, les CDs sont en anglais.
Si vous trouvez un CD moins cher ailleurs, FDS s'aligne !!!

Commande sur papier libre. Règlement joint par chèque, mandat. Carte Bancaire par téléphone.
Frais de port CD-ROM & Logiciels : 34 Frs
Périphériques : 80 Frs - Poste ou messagerie.

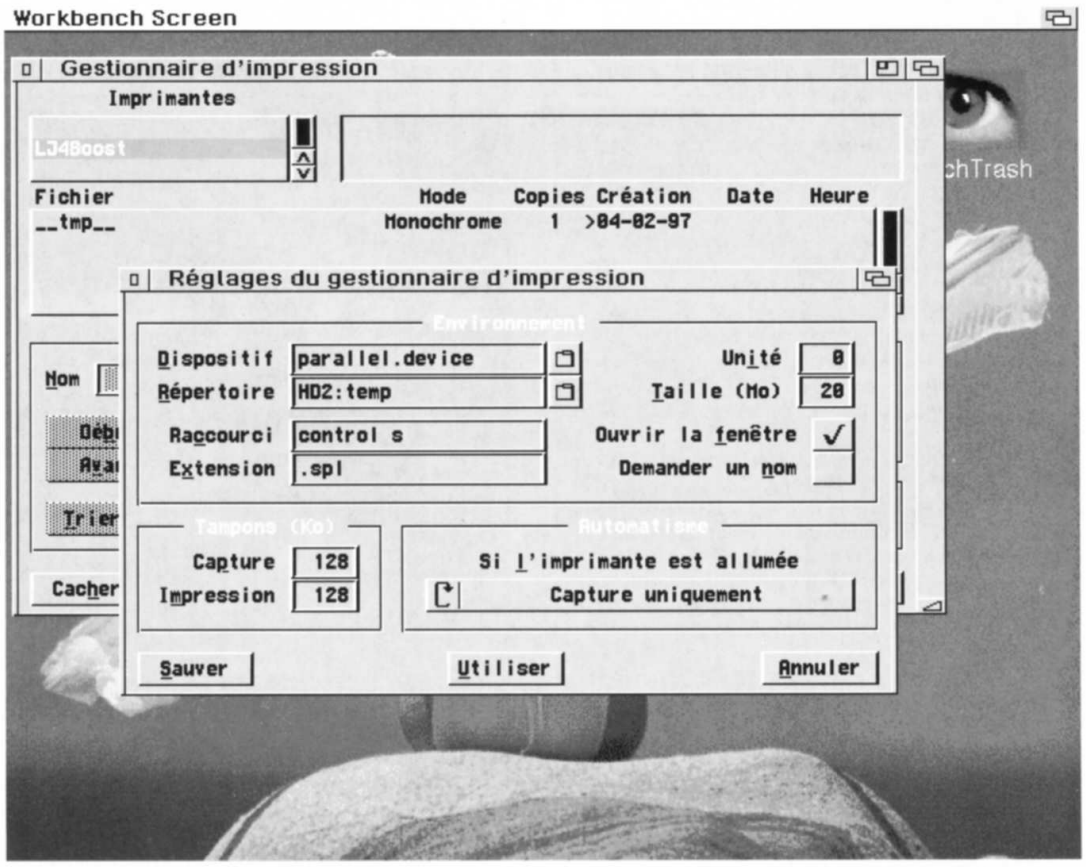
Vos impressions sur disk

Spouleur A.D.F.I.(version 1.1 et 1.4e)

Ce petit logiciel permet en fait de gérer l'impression de documents . Il "capture" littéralement le fichier pour le "transcrire" et le stocker sur le disque dur. Il suffira alors de l'imprimer ultérieurement au moyen du spouleur à une vitesse plus élevée. Il est même possible de différer l'impression (le soir généralement) pour de gros tirages.



Interface gestionnaire d'impression



Interface gestionnaire d'impression - Réglages d'impressions

Présentation

Le manuel est bien conçu, simple et détaillé (les tooltypes du Workbench y sont même décrits). L'installation est quasi-automatique. Le logiciel se loge dans la WBStartup tout simplement. L'aide (sous forme de fichier Guide, et texte) est complète. De l'installation jusqu'a la résolution des problèmes. Une seule disquette remplie à 99%, comporte tous les fichiers nécessaires à "Installer" (Lha, aide à Lha, Appicon Lha). C'est rare de trouver autant de précautions quant à l'installation d'un logiciel.

Le produit

Le spouleur s'active quand un logiciel demande l'impression via le parallel.device. L'imprimante reste silencieuse, il semble ne rien se passer. En fait, le spouleur génère un fichier (parfois énorme!) en RAM. Lorsqu'il termine son calcul, il vous demande un nom de fichier pour le stockage. Attention, il faut impérativement définir le chemin de stockage du fichier dans les paramètres du Spouleur auparavant! Il vous suffit alors de cliquer sur le programme Spouleur pour visionner les fichiers générés et les imprimer, les trier, etc..... A noter qu'il est possible de désactiver le spouleur en cliquant deux fois sur son icône et ainsi changer ses paramètres.

Pendant "la véritable impression" on peut apprécier la vitesse à laquelle le spouleur imprime étant donné que le fichier en question est déjà "préparé".

Exemple: un fichier de 1Mo en 600 par 600 DPi (laser) demande 1 minute (version 1.1), 50 secondes (version 1.4e), Turboprint: 1.38 et avec le driver de l'imprimante 3.08.

Attention tout de même, lorsque le programme vous demande de nommer votre fichier, un plantage suit souvent (ver 1.1). Il a été corrigé dans la version 1.4e.

Conclusion

Ce programme s'avère utile si l'on doit imprimer ou réimprimer en grand nombre, une même sorte de documents : CV, mailings publicitaires, etc... Le gain de temps se fera sur le temps d'impression (la génération du fichier prend autant de temps qu'une impression normale!). Nous le conseillons à tous ceux qui ne veulent pas voir leur ordinateur bloquer en imprimant en 300 DPI ou plus.

Distributeur: Edition ADFI
Prix: 240F

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SQUIRREL** (A600/A1200)	**395 F**	Câble Péritel (2m) AMIGA:	95 F - 2 pour 150 F
Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	**645 F**	QUADRUPLEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA <=>PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA:	45F - les 2: 80 F	SOURIS CD 32 ou AMIGA (précisez SVP)	125 F - 2 pour 220 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble NULL MODEM multistandard 5m: 145 F - 10m:	165 F
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	**SMD-100 SCSI VIDEOCD MPEG DECODER**	**1695 F**
Carte MAGNUM **extension RAM A1200** - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	**375 F**	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	**595 F**

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DES PIÈCES DÉTACHÉES / PIÈCES DE RECHANGE AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Circuit **CIA 8520 PLCC** 391078-01 pour **A1200**	**145 F**	CPU 68000 8MHZ	45 F - 2 pour 80 F
Circuit **Super AGNUS 8375** (318069-16) A500/2000	**55 F - 2 pour 95 F**	**PAULA 8364**(252127-02) Amiga500/2000	**55 F - 2 pour 95 F**
Circuit **GARY 5719** (318072-01)	**55 F - 2 pour 95 F**	LECTEUR INTERNE AMIGA 500	**285 F - 2 pour 500 F**
LECTEUR INTERNE AMIGA 600	**285 F - 2 pour 500 F**	LECTEUR INTERNE AMIGA 1200	**285 F - 2 pour 500 F**

BLITZ BASIC 2.1 (VERSION ORIGINALE COMPLÈTE AVEC MANUEL ORIGINAL COMPLET) **175 FF**

Commande groupée: 2 x BLITZ BASIC 2.1: 320 FF

BLITZ USER MAGAZINES **(BUM)**: BUM 9A/9B -2 disks- = 40 F les 4 disks BUM 9A/9B 10A/10B = 65 F les 4

BUM 10A/10B -2 disks- = 40 F BUM 5 / 6 / 7 / 8 = 40 F les 4

BLITZ BASIC SUPPORT SUITE: 110 F (3 disks). Avec: SuperTED2.5, REDDebugger 2.5, REDMapEditor 2.5, REDBlitzLibs, avec documentations, exemples, etc... Indispensable à tout programmeur Blitz sérieux.

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris):

AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F)	365 F	**DICE C Compiler 3.2** (avec manuels sur disk)	325 F	DIRECTORY OPUS 5.5	375 F
AmiFile SAFE USER 2.4+ (F)	175 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	**PC TASK 3.1**	**375 F**
TERMITE	245 F	**DEVPAC 3.14** (dernière version officielle de Hisoft)	**395 F**	**PC TASK 4 (68020+)**	**625 F**
TERMITE TCP	295 F	**HISOFT BASIC 2** (dernière version officielle de Hisoft)	**395 F**	INTOS	95 F
DISKSALV 4	245 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.02+ version complète)	275 F	**GP FAX (dernière version)**	**325 F**
HISPEED PASCAL (dernière version)	**525 F**	IBROWSE -version 1.02+complète- contient MUI 3.5+	225 F	PHOTON PAINT 2.01	95 F

DE NOMBREUX JEUX AMIGA SONT REVENUS EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D2 Killing Grounds	215 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200	95 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SPERIS LEGACY (F) -A1200-	125 F
APIDYA (F) -sauf A4000-	40 F	EXILE - A 1200	95 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01	85 F	STARLORD (Microprose)	85 F
APPROACH TRAINER v 1.60	125 F	EXILE - A 600	95 F	ODYSSEY	95 F	STAR TREK 25TH (F) - A1200	95 F
B-17 FLYING FORTRESS -500/600-	115 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000	115 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200	45 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F
BLACK CRYPT	110 F	FANTASY MANAGER (ANCO)	45 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	SUPER SKIDMARKS	95 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	FEARS -A 1200-	95 F	POPULOUS + DATA	95 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	95 F	POPULOUS 2	115 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (F)	45 F	FIELDS OF GLORY -A 1200	95 F	POWER DRIVE (F)	35 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO A1200	95 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200	65 F	GLOOM 2 DELUXE -A 1200	75 F	POWERMONGER + DATA -A500/600-	95 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F
BUBBLE & SQUEAK -A 600	65 F	GUARDIAN -A 1200	65 F	PROJECT X	65 F	THEME PARK -A 1200	115 F
COLONIZATION (F)	115 F	HEIMDALL (F) -WB 2	40 F	REALMS	95 F	THEME PARK -A 600	115 F
CIVILIZATION	95 F	HEIMDALL 2 (F) A500/600	75 F	ROADKILL -A 1200-	65 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
COALA - A 600	95 F	The IMMORTAL	95 F	ROAD RASH	85 F	U.F.O. (A 600)	115 F
COALA - AGA	95 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200	85 F	SHAQ FU -A 1200-	60 F	U.F.O. (A 1200)	115 F
DESERT STRIKE	85 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200	35 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	95 F
DOGFIGHT (F) (Microprose)	85 F	LEGENDS -AGA- A1200/4000 (F)	95 F	SKIDMARKS + DATA AGA	60 F	WATCH TOWER (F) -A 1200	95 F
DUNE 2	95 F	LURE OF THE TEMPTRESS	115 F	SLAM TILT (F) - A 1200	145 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
DUNGEON MASTER 2 (F) A1200	95 F	MINSKIES (TETRIS 02/97)	125 F	SPACE QUEST 4 (Doc F.)	75 F	WORMS	115 F
ELITE 2 (VF)	125 F	NAPOLEONICS -A 500	65 F	SPACE HULK	95 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
EUROLEAGUE MANAGER	125 F	NASCAR CHALLENGE -A 500-	45 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	85 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

AKIRA	50 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	LAST NINJA 3	35 F	STRIP POT (Érotique)	50 F
ALFRED CHICKEN (F)	35 F	EXILE	75 F	LEGENDS (F)	95 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (F)	50 F	FEARS	85 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SUPER SKIDMARKS	75 F
BUBBLE & SQUEAK	75 F	FIRE & ICE (F)	75 F	LOST VIKINGS (F)	75 F	TOTAL CARNAGE (F)	65 F
CASTLES 2	65 F	GLOOM	85 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	VITAL LIGHT (F)	45 F
CHAOS ENGINE (F)	60 F	GUARDIAN	75 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	AMERICAN HERITAGE ENCYCLOPEDIA	45 F
CLOCKWISER	60 F	GUINESS BOOK OF RECORDS 2	75 F	PREMIERE (F)	65 F	WORMS (F)	125 F
DRAGONSTONE	60 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	ROAD KILL	65 F	WEMBLEY INT. SOCCER	50 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 F F ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande. TRANSACTION MINIMUM 100 FF

Nous envoyons aussi par avion **-et sans aucun supplément de frais de port-** les produits ci-dessus vers la **SUISSE,** les **DOM TOM** et aux **francophones du MONDE ENTIER.**

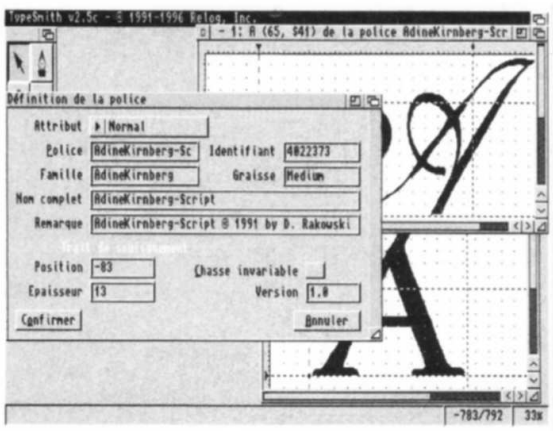
MARS 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

Marcel Duruflé - email:mdurufle@hol.fr

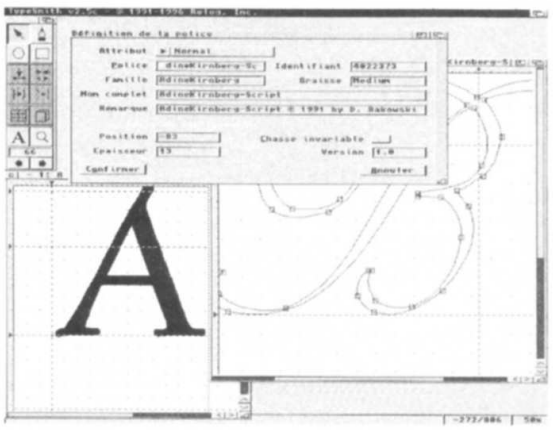
Une merveille pour qui aime travailler "la lettre"

TypeSmith 2.5

Les logiciels qui vous permettent de fabriquer ou de transférer des polices de caractères d'un format à un autre(Adobe, Truetype, SoftLogik(DMF), Compugraphic, Nimbus) sont peu nombreux. Pourtant, l'Amiga en possède un superbe: TypeSmith de SoftLogik que les Editions ADFI à Clermont-Ferrand viennent de franciser avec un manuel remarquable de clarté et de précision tout au service du novice et de l'expert. C'est la version 2.5c, manuel et logiciel en français.



Ci-dessus et ci-dessous deux fenêtres de TypeSmith 2.5



TypeSmith possède un atout majeur : son manuel remarquablement traduit, traitant aussi bien des problèmes d'installation que des explications d'ordre général sur les polices, les termes typographiques, comment dessiner des polices exemples à la clé et tutti frutti. Tout à fait professionnel.

C'est bien tombé, car figurez-vous que lors de l'installation sous mon Amiga 2000, l'installer n'a pas voulu fonctionner; impossible de mettre TypeSmith. Mais en suivant les indications du manuel, j'ai décompacté manuellement et installé tous les fichiers. Sans problème. Lors du premier lancement, il demande le numéro de série du logiciel, et par la suite le logiciel démarre du premier coup. Vous pouvez alors faire du transfert de format ou dessiner et créer votre propre police.

TypeSmith, tout comme le célébre *PhotoShop*, possède deux fonctions: transformer une police Adobe en Compugraphic ou en TrueType, et dessiner des polices vectorielles ou bitmaps.

Fonctions de transfert

Le format de base de TypeSmith est celui de SoftLogik (.DMF).

Vous pouvez importer les formats DMF (SoftLogik), Compugraphic (.LIB), PostScript type 1 (Adobe type 1) (.PFB), Nimbus (via SWdownloader).

Vous pouvez exporter au format SoftLogik(.DMF),PostScript type 1 (.PFB), PostScript type 3 (.PS), Compugraphic(.LIB).

Vous pouvez importer et exporter des caractères uniques au format IFF DR2D (format géré par Art Expression).

Une fois exportés, vous pouvez imprimer ces caractères sur votre imprimante, le caractère affiché dans la fenêtre active sera seul imprimé, donc caractère par caractère.

Dans une version précédente, un problème survenait lors de la copie de polices Adobe en Compugraphic ou TrueType: des points supplémentaires étaient créés et chaque caractère étant constitué de segments vectoriels on voyait ceux-ci multipliés par deux ou trois, et la taille fichier passait de 30k à 150k. Cette fois-ci, plus de problème de cet ordre, un fichier de 30k restant autour de 30K. Un bon point. J'ai pris une police symboles qui s'appelle Fleuron en Compugraphic et je l'ai exportée au format Truetype. Mon PC l'a reconnu sans problème, avec tous ses caractères. De même, avec plusieurs polices en Adobe.

Dessin des polices:

Pour dessiner vos caractères, TypeSmith possède une boîte à outils confortable, et le dessin vectoriel, souvent si laborieux, est ici d'une simplicité et d'une puissance remarquables. Vous avez l'outil loupe, des équivalents claviers -,+ pour zoomer, appropriés. Les caractères peuvent être vus soit en fil de fer ou pleins; une grille optionnelle, possiblité d'insérer un modèle bitmap en fond pour redessiner en vectoriel dessus. Pour changer de caractères, taper b pour la lettre b, etc.... Vous pouvez éditer plusieurs polices en même temps (attention à la mémoire). et copier d'une fenêtre vers l'autre des caractères. Un panneau visuel permet de voir ce que va donner le nouveau caractère, ainsi qu'une vue totale de tous les caractères de la police.

Les explications pour dessiner au niveau du manuel sont limpides et permettent au néophyte d'éviter bien des pièges.

Une commande bienvenue dans ce domaine: *Défaire* (alias Undo).

AREXX

Bien sûr, ARexx est là, et fabuleux de puissance. Imaginez que vous vouliez incliner une police pour la transformer en italique, caractère par caractère, vous devez faire 12°, et si la police possède 255 caractères, bonjour, alors qu'un coup d'ARexx et vous voyez 255 cacartères s'incliner comme un jeu de quilles. Divin.

Toutes les commandes servant à réaliser des caractères sont sous ARexx, ce qui vous permet d'automatiser beaucoup d'opérations fastidieuses.

Les caractères composites

Ce sont des caractères composés avec d'autres caractères, par exemple é peut être un caractère composé de e et ', ce qui vous évite de le dessiner et permet de gagner un temps considérable, et de la place. Fonctionne très bien.... et appréciable.

La chasse, la hampe des caractères, la ligne de base, l'espace entre ceux-ci peuvent être définis caractère par caractère, etc...

Les polices bitmaps

Outre la fonction dessin pour les polices vectorielles, vous pouvez dessiner d'après un modèle des polices bitmaps et même vectoriser un caractère bitmap. Comme PersonalPaint.

Tout ceci, outre qu'il fonctionne bien, et c'est beaucoup, est agrémenté de nombreux utilitaires comme *Downloader* pour télécharger les polices Postscript, et *Convert*. Une aide en ligne est installée pour faciliter le travail sous TypeSmith ainsi qu'un support technique de 30 jours gratuits des Editions ADFI.

Conclusion

Imaginez que sur Amiga existe une petite merveille incontournable pour qui fait de la PAO, du graphisme, du dessin de caractère; que rien de pareil n'existe sur PC: c'est TypeSmith2.5 et en français s'il vous plaît par ADFI. Qu'on se le dise.

Positif:

- un manuel superbe, complet, agrémenté d'un traité sur la typographie.
- facilité de dessin bitmap et vectoriel
- ransferts sans bugs entre tous les formats supportés
- Bonne traduction

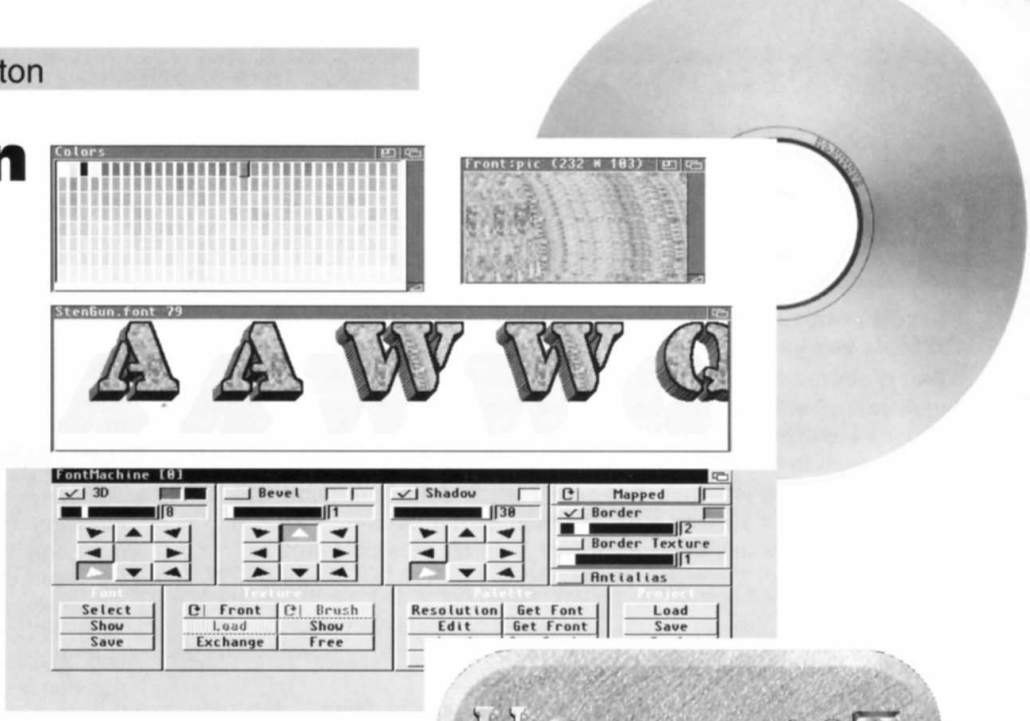
Négatif:

- rien sur Truetype dans la documentation

Distributeur: Editions ADFI
Prix: 790F

Kara Collection et Font Machine

Depuis le Workbench 2.x, l'Amiga supporte un format de polices de caractères unique en son genre, mais qui semble pourtant ne pas avoir connu la popularité que l'on pouvait en attendre lors de sa création. Les Color Fonts sont en effet basés sur le format dit bitmap des polices que l'on trouve depuis toujours dans le tiroir Fonts du Workbench, mais qui, contrairement à celles-ci, contiennent en plus d'une suite de points définissant leur forme, des informations concernant leur couleur! C'est ainsi qu'un caractère tapé au clavier passe de l'état de simple matrice de pixels sans âme au stade d'un véritable petit tableau pouvant comporter jusqu'à 256 couleurs pré-définies et modifiables à souhait au sein des programmes qui les reconnaissent. Parmi ceux-ci, le célébre DeLuxe Paint fut jadis livré dans sa mouture III avec un échantillon de Color Fonts et un utilitaire permettant de les activer faute de Workbench 2.x.



FontMachine

The Kara Collection

Cette collection était l'oeuvre de Kara Blohm, et aujourd'hui nous pouvons beneficier du résultat de plus de dix ans de son labeur, sous forme d'un CD intitulé "The Kara Collection".

Cette édition réorganisée par la maison Italienne Cloanto, également éditeur de PPaint (dont la version 6.4-demo se trouve sur ce même CD), présente de façon très ergonomique une compilation de tous les coffrets précédemment publiés par Kara Computer Graphiques, plus quelques inédits. Deux programmes de création de fontes développés par Cloanto, en version complète, sont aussi du voyage : *ColorType 3.0* pour les Color Fonts et *Personal Fonts Maker 1.2* pour les polices monochromes.

Une bonne surprise:

Une sobre présentation met en évidence quatre icônes nommées *English, Deutsch, Français* et *Italiano* qu'il suffit de cliquer pour que la presque totalité des docs et menus se retrouvent traduits dans la langue choisie. Un guide très clair explique tout ce qu'il faut savoir sur le contenu du CD, mais comme un dessin vaut mieux qu'un long discours, vous pouvez aussi cliquer sur ViewAll_Auto dans le tiroir Tutorials et assister à une démonstration plutôt convaincante quant à l'esthétique et la puissance de cet ensemble.

Un diaporama montre d'abord une sélection des plus belles Kara Fonts parmi les vingt huit proposées aux tailles, formes et textures diverses et surprenantes. Des caractères script parfaitement agencés dont le chrome reflète le ciel, disputent la vedette aux archaïques symboles taillés dans le granit... D'autres sont faits de néons sculptés, ou encore tout en transparence. Vient ensuite un aperçu des Plaquegrounds, sortes de supports genre plaque de notaire en pierre, métal et bois d'excellente qualité, destinés à mettre en valeur les titres que vous aurez créés. Une petite série d'animations prend le pas pour montrer les possibilités des AnimFonts, en fait, une sélection de Kara Fonts dont chaque lettre à été animée et sauvée individuellement sous forme d'animbrush afin de pouvoir réaliser facilement des titres animés plus ou moins paramétrables. Sont également présentées sous le nom de StarFields (Champs d'Etoiles) quelques animations et animbrushs servant à créer un environnement intergalactique pour les titres, animés ou non, qui s'y sentiraient à l'aise. Un fantôme s'installe bientôt aux contrôles de PPaint d'abord et nous montre étape par étape comment réaliser en quelques clics de souris des effets et animations très efficaces dont certains sont générés par les nombreux scripts ARexx fournis. Si vous êtes, comme moi, un peu rebuté par le prêt-à-porter en matière de création, le susdit fantôme aura le dernier mot en vous guidant à travers les méandres de ColorType. Il vous montrera comment créer vos propres Color Fonts dans leurs moindres détails et la façon d'épargner vos nerfs, grâce à ARexx, si la navigation à travers les multiples aspects d'un jeu de caractères empiète de trop sur votre courage et temps...

A noter que de nombreux programmes, outre *DPaint* et *PPaint,* reconnaissent les Color Fonts dont *Brillance, Scala*, et le tout récent *Art Effect* n'en sont que quelques exemples.

Voilà donc un CD qui propose non seulement un ensemble d'outils parfaitement attrayants pour graphistes et vidéastes, mais aussi un rappel de la vocation créative de l'Amiga à travers une des nombreuses particularités qui en ont fait la machine que nous aimons et devraient, à terme, lui assurer la pérennité qu'elle mérite !

Kara Fonts

FontMachine

Puisque nous parlons de Color Fonts, voici un autre outil, glané sur le CD du magazine anglais "Amiga Format" de février, qui permet d'en créer avec une facilité déconcertante. FontMachine 1.05, édité par ClassX Development, n'a pas les prétentions du très complet ColorType cité plus haut, mais fournit un moyen simple et rapide de créer quelques effets de volume et de texture à partir de fonts bitmaps monochromes ou couleur. La version présentée ici ne comporte pas de documentation, mais la simplicité de l'ensemble fait que l'on s'en passe aisément.

La première opération consiste à charger une fonte ou un projet sauvegardé préalablement. L'écran se compose d'une partie supérieure où l'on peut voir la palette pouvant comporter de 2 à 256 couleurs, les textures que l'on aura chargé à partir d'une brosse ou crées à l'intérieur du programme, et le résultat en temps réel des opérations effectuées.

La partie inférieure, c'est le tableau de bord qui permet de paramétrer les angles, offsets, épaisseurs et couleurs d'une ombre, une extrusion 3D ou un effet de bevel. On pourra choisir entre une brosse, un plasma, une trame ou une simple couleur pour décorer l'aplat et les bordures des caractères. Une fois heureux, il ne reste plus qu'à sauver le tout pour consommer tout de suite ou, recharger le résultat dans ColorType, par exemple, pour un traitement plus poussé ...

Kara Collection est disponible chez FDS, Phoenix, et d'autres revendeurs. Prix: environ 300F. Font Machine est disponible depuis peu en version 2 chez l'éditeur italien ClassX

Ce que PageStream 3.2 peut faire...

Ce que l'on nous propose... concrètement

Depuis le salon de l'AmigaShow à Paris (9 & 10 novembre 1996), la version 3.2 de PageStream est disponible.

Tout d'abord, comme je l'ai déjà indiqué, l'approche de PageStream est différente de X-Press. Certaines fonctions ne sont pas dans les mêmes menus, mais s'obtiennent différemment. De plus, il possède des fonctions qui ne sont pas dans X-Press et inversement, mais je pense que sera corrigé dans la version 3.3 de PageStream (nous aurions alors les mêmes numéros de version pour les deux logiciels et PageStream 3 serait plus puissant ?).

Menu PROJET

Nouveau (définition du format (20 sont pré-définis), des marges, des colonnes, etc. ., notez la présence du scénario "format de page" qui permet de créer des formats personnels)

- Ouvrir (documents PageStream, ProPage, mais pas encore X-Press)
- Ouvrir un document récent (les 8 derniers sont mémorisés)
- Ajouter (un document existant à un document en cours)
- Fermer
- Enregistrer
- Enregistrer comme (sous un autre nom)
- Enregistrer comme gabarit (maquette de travail, par exemple les têtes de lettres)
- Relire (retour à la précédente version sauvegardée du document en cours)
- Insérer du texte (dans une boîte de texte ou comme objet, voir formats dans exporter)
- Placer un graphique sur la page (formats reconnus : IFF ILBM, IFF ILUS, IFF DR2D, BMP, GIF, PCX, PICT, TIFF, JPEG, MacPaint, Clip ProDraw, EPS (pur, Illustrator, ArtExpression)
- Exporter le texte du cadre (ASCII, RTF, Wordworth, Final Writer, Excellence, ProWrite, WordPerfect4.1, IFF CTXT, IFF FTXT)
- Exporter un graphique (comme pour importer)
- Réglages : général, typographiques, mesures, illustrations, voir, chemins des fichiers, boîte d'outils, barre d'outils: ajout par rapport à la version 3.1 : création complète de la barre d'outils avec les icônes)
- Paramètres du système (l'écran, chemins des polices, des fichiers)
- Options d'impression (type, modèle/fichier PPD, résolution, UCR/GCR, sortie : PAR/ SER /Device/ DiskFile/ EPSFile/ PostScriptFile, papier : source/taille/orientation)
- Impression (nombre de copies, méthodes: niveaux de gris/ couleur/ séparation de couleurs/ "process separation" /"spot separation" avec contrôle des films-angles et fréquences, toutes/chapitre/page en cours/ sélection de pages, pair/impair/les deux, taille: 100%/particulier/ajustement/miniatures, en négatif, envers, hirondelles, impression des images et des pages blanches, ordre inverse)
- Information sur le logiciel
- Quitter

Menu Edition

- Défaire/Refaire une action
- Ne pas la défaire
- Couper (un objet ou du texte)
- Copier (un objet ou du texte)
- Coller (un objet ou du texte)
- Effacer (un objet ou du texte)
- Tout sélectionner
- Trouver et remplacer
- Trouver encore
- Remplacer encore
- Information (sur les objets ou les cadres de textes)
- Aller vers l'éditeur choisi (par défaut BME et PageLiner)
- Définir (styles de textes, styles d'objets, couleurs, césures : uniquement en anglais)

Menu Mise en page

- Réglages page maîtresse (nom, description, taille, format-paysage/double page, marges des guides, guides de colonnes-nombre et gouttière)
- Définition de la page (nom, description, page maîtresse utilisée et sa position par rapport à la page)
- Définition du document (nom, description, langue, numérotation, addition des pages, page blanche maîtresse, numérotation des chapitres, format des numérotations et préfixe)
- Définition des chapitres (comme précédent)
- Insérer une ou plusieurs pages
- Détruire une ou plusieurs pages
- Déplacer une ou plusieurs pages
- Rapport: information sur le document (nom, auteur, copyright, chemin accès, polices, styles, couleurs, graphiques, articles, n° révision)
- Définition des grilles (nom page maîtresse, espacements horizontal et vertical, magnétisation)
- Voir les grilles - magnétiser sur les grilles
- Définition des guides de page (nom page maîtresse, positions, magnétisation)
- Voir les guides - magnétiser sur les guides
- Définition des règles (décalage, directions horizontale et verticale,
- système de mesures-11 possibles)
- Voir les règles
- Créer des cadres de textes
- Lier les cadres de textes
- Délier les cadres de textes

Menu Typographie

- Polices de caractères
- Taille
- Chasse
- Styles de caractères (romain, gras, italique, souligné, éclairé, inversé, relief, petites capitales, exposant, indice)
- Définition des attributs texte (styles paragraphes/caractères, polices, taille, chasse, alignement, texture, interligne, approches, crénage, césures, format de paragraphes, tabulations)
- Texture du caractère (voir texture objet)
- Approche (définition, espacements mots et caractères)
- interlignage
- Définition des tabulations (gauche, centrer, droite, décimales US et Euro, aligné sur, remplissage, espacement)
- Fomattage des paragraphes (retraits : gauche/premier/droit, espacement avant et après, puces, lettrines, alignement)
- Alignement (gauche, droite, centré, justifié)
- Césure (définition, langue, mot le plus petit, minimum de caractère avant et après, maximum de césures par ligne, zone de césure, mots longs)
- Crénage (définition, ligature automatique, minimum, maximum)
- Convertir la casse (bas de casse/minuscule, haut de casse/majuscule, capitale)
- Insérer (caractères, numéro de page, page suivante, précnte, compteur page, n° chapitre, compteur chapitre, nom du document ou du chapitre, date, heure, n° révision, marque de texte, variable de texte)

- Insérer une coupure de colonne / insérer une coupure de page
- Appliquer un style de paragraphe
- Appliquer un style de caractère

Menu Objet

- Définition des textures (ligne : épaisseur, couleur, forme, début et fin, embout et joint, limite de pointe, remplissage : base, gradient, cercle, forme, couleurs, types linéaire, logarithmique, sinusoïdale, en scie et inverse avec angle d'application ou décalage horizontal et vertical, contrôle de trames des 4 films et types : points, lignes, cercles, anneaux, triangles et hélices avec angle et linéature de trame)
- Habillage du texte sur un objet (suivant la forme ou le contour, décalages horizontal et vertical du texte, méthode : à gauche, à droite, en haut et en bas, autour et à l'intérieur)
- Dupliquer un objet
- Transformer (nombre de copies, décalages, échelles, rotation, inclinaison, torsion)
- Effectuer une rotation
- Aligner sur (objets, page, souris, coordonnées, à gauche/centrer/à droite, en haut/centrer/en bas)
- Distribuer
- Déplacer sur la page
- Déplacer vers une page
- Joindre les objets
- Créer des chemins
- Assembler
- Convertir en chemins
- Dessiner
- Grouper
- Dégrouper
- Bloquer
- Débloquer
- Passer devant / derrière
- Passer au premier / dernier plan
- Transformer un objet en cadre de texte
- Créer et générer un masque
- Appliquer un style

Menu Scénarios

- Exécuter un scénario externe
- Apprentissage d'un scénario (création)
- Différents scénarios

Menu Fenêtre

- Agrandissement sur la page (5 à 3000 %)
- Voir la boîte à outils
- Voir la barre d'outils
- Voir la palette d'édition
- Voir les palette de couleurs, de styles, de scénarios, de pages, de documents
- Enregistrer les positions des fenêtres
- Nouvelle fenêtre
- Vues particulières d'une fenêtre
- Aide

Voilà toutes les fonctions théoriques de PageStream.

Seules deux d'entre elles ne fonctionnent pas: choix de la langue (car le logiciel n'est pas encore paramétré pour le français entre autres) et le double souligné. J'ai constaté quelque fois un problème d'affichage des polices.

Maintenant, il serait intéressant de voir en plus les fonctions suivantes de X-Press dans la version 3.3 de PageStream. Certaines de ces fonctions ne sont pas indispensables, mais elles amélioreront l'utilisation quotidienne du logiciel et la mise en page sera encore plus facile. Il s'agit de: parangonnage, filet inférieur et supérieur (plus souple que le souligné), première ligne de base et alignement vertical pour un cadre de texte, correcteur orthographique en français, prévisualisation des approches de groupes et de paires (résolu si vous possédez TypeSmith), l'alignement forcé, créer des repères, amélioration de la défonce (elle était mieux dans la version 3.0a !), échelle verticale pour le texte (sans modifier l'échelle horizontale), de nouveaux filtres d'importation et d'exportation pour les textes (XTG, Doc, Wri, etc.) et les images (DRW, PLT, WMF, CGM, RLE, DIB, etc.). Par contre, dans PageStream, nous ne sommes pas obligés de créer un "bloc" pour écrire ou importer une illustration. Pour les couleurs, il y a 4 bibliothèques Pantone (au lieu de trois dans X-Press) et une "Crayons". On peut dessiner, créer des effets sur des images et du texte, créer des masques, etc . . . alors que cela n'est pas possible dans X-Press! Enfin, pour la création d'un même document, PageStream va plus vite.

Nous sommes loin de la première version que j'avais acheté ! Tant mieux, mais il va falloir rester vigilant et "pousser" SoftLogik et ADFI pour avoir un logiciel qui soit au top niveau. En attendant, il est enfin arrivé à maturité !

PageStream ou X-Press ?

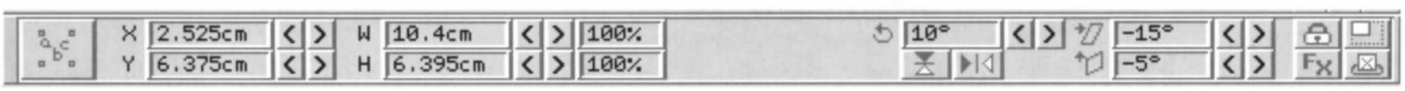
Conclusion

Je préfère travailler dans PageStream, car l'environnement est plus convivial, son fonctionnement est très intuitif et mieux organisé. Chacun des logiciels à sa philosophie, mais dans le fond, ce qui compte c'est d'avoir un résultat qui soit conforme au projet initial. Maintenant, si l'un d'eux fait plus et mieux sur Amiga, alors je crois qu'il y a un moyen nouveau pour relancer la machine, qui ne cesse d'agoniser tant au niveau moral que commercial ...

Notes...

Dernièrement, je suis allé sur AmigaTel (3615/3614) et j'ai découvert la rubrique P.A.O. animée par les Editions A.D.F.I. (elles portent bien leur nom, non ?). Si j'ai bien compris, le but est d'expliquer la P.A.O. sur Amiga aux différents utilisateurs. Pour un premier contact (j'y suis resté quelques minutes), je l'ai trouvé sympa. Je crois que je vous en reparlerai.

Je viens de recevoir les offres de mise à jour pour PageStream. Il faut contacter ADFI : d'une version 3.0 à 3.1, gratuite (une participation aux frais est demandée) ; d'une version 3.1 à 3.2, 260 francs.



Deux sons de cloches pour ce jaz qui jase dans le noir

Deux sons de cloches (gentil pour les deux testeurs), le Jazz qui jazze dans le noir, hommage à Léo Ferré, et cette cartouche Jaz qui ronronne dans son lecteur noir, tout y est.

Tout le monde en parle, une cartouche amovible qui rend le giga-octet démocratique, un succès commercial, ce qui est difficile, car s'imposer dans un marché en évolution aussi rapide et avec tant de concurrents n'était pas évident, un moyen de stockage et d'échange reconnu par toutes les plateformes, beaucoup d'usagers aimeraient en savoir plus.

Voici deux avis, assez concordants, mais avec des petites différences, celui de Alessandro Di Napoli sur A4000 et celui de Jac Pourtant sur DraCo.

Jaz L'avis de Alessandro Di Napoli

Un disque dur amovible qui foooonceeee!

Je cherchais un moyen sûr et efficace pour stocker les sauvegardes de mon disque dur ainsi que pour mes animations réalisées sous LightWave. Déambulant à Computer 96 (Lausanne en Suisse), cherchant vainement un Amiga (pas même l'ombre!!), je tombe sur le Jaz d'IOmega. Je décide de le prendre (en version interne SCSI-II) et je l'installe dans mon A4000.

Premières impressions et installation

La boîte présente bien. Les instructions (3 feuilles) sont en plusieurs langues agrémentées de dessins explicatifs. Heureusement, il y a une cartouche Jaz ainsi qu'une disquette.

Le numéro d'ID est préréglé sur 5. Contrairement au Zip, ici on peut aisément changer le numéro de l'ID. La notice explique bien comment faire.

J'ouvre mon A4000, je monte le lecteur sans aucun problème particulier, et je GO pour le grand test!

En pratique

Première chose, HDToolBox... La reconnaissance du Jaz prend 10 à 15 minutes...

J'ai su un peu plus tard que contrairement à un disque dur normal, HDToolBox passe tout le disque Jaz en revue.

Donc, après ce laps de temps (juste assez pour une choucroute- merguez), je corrige les paramètres du disque et je clique "Save".

Là, étonnement :

"Error" !!?!

J'éjecte la cartouche Jaz, démonte l'Amiga, contrôle tous les branchements et je m'aperçois simplement que sur le disque Jaz, il est écrit: "Jaz Tools"... Je relis le mode d'emploi, et je m'aperçois que la cartouche Jaz fournie est partitionnée pour Mac et PC ! A moins d'utiliser CrossDos ou CrossMac, il ne me sera donc pas possible d'utiliser cette cartouche !

Je retourne chez mon revendeur qui me vend une cartouche neuve.

Re-belotte et dix de der, HDToolBox et un peu de patience et voilà, ça marche !

Désireux de reformater ma cartouche d'origine en Amiga, je décide de téléphoner à la IOmega hotline. A peine ai-je prononcé le mot "Amiga" que la panique s'empare du technicien qui avoue ne pas connaître...

Utilisation

Premier essai pour voir une animation de 13 Mo faite sous LightWave à 25 images par seconde utilisée avec Scala en mode lecture du disque: EPOUSTOUFLANT, aussi rapide qu'un HD normal, voire plus rapide qu'un disque dur IDE.

SysInfo donne 4,5 Mo/sec alors que mon Dec rame à 2,2 Mo/sec (il est un peu vieux). Mon IBM lui turbine à 4.2Mo/sec (les 2 sont SCSI-2).

Conclusion

C'est un système de disque amovible à avoir absolument.

Surtout utile pour les gros fichiers qui doivent pouvoir être lus avec un débit important (animations, fichiers images etc...). En plus, vu la grande capacité de ce genre de cartouche, on peut effectuer des sauvegardes, rapides et sans problèmes, de ses disques durs.

Petit problème tout de même, sans accès pendant 30 minutes d'affilée, le disque s'arrête ! C'est assez embêtant car il faut penser à le faire tourner toutes les 29 minutes (petit programme ARexx), ou alors manuellement. SCSI Mounter (sur tout bon site Aminet), permet de retrouver votre cartouche, palliant ainsi à ce léger problème, ou alors il est aussi possible d'éjecter la cartouche et ensuite de la réinsérer. Elle se retrouvera sur le WorkBench tout simplement !

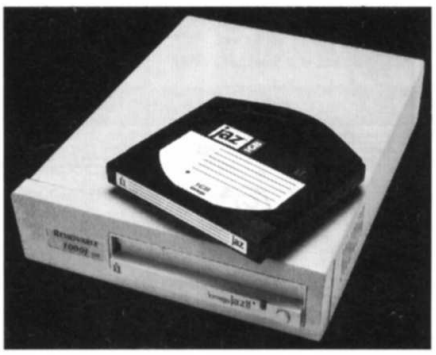
Le prix est d'environ 1000FrS pour l'appareil et 150.- pour la cartouche (Ed: en France env 2500F le lecteur externe seul et 600F la cartouche)

Positif:
- Vitesse.
- Capacité.
- Un vrai HD SCSI-2 rapide.

Négatif:
- Le temps pour HDToolBox.
- Arrêt après 30 minutes.

Jaz L'avis de Jac Pourtant

Je pourrais difficilement m'en passer



Ma trajectoire est assez proche de celle de Alessandro, puisque j'ai acheté mon lecteur sur le salon de Cologne. J'aurais bien voulu y acheter quelques cartouches de rechange, mais on n'en trouvait nulle part. Le vendeur m'a pourtant assuré qu'une cartouche se trouvait dans le paquet, ce qui est vrai.

Le départ

Comme pour Alessandro, l'installation dans le DraCo n'a posé aucun problème. Le lecteur est trois pouces et demi, mais un adaptateur permet de le mettre dans une baie cinq pouces et demi. Une fois arrimé, il ne reste plus qu'à rentrer la cartouche. On se demande au début comment ça peut bien rentrer et comment ça peut contenir un giga-octet, pourtant ça rentre facilement.

HDToolBox est bien sûr l'étape suivante, mais ayant lu un article sur Aminet, je savais déjà que la reconnaissance de la cartouche prendrait un quart d'heure. Sinon, j'aurais cru à un blocage de la tâche. Un quart d'heure plus tard donc, les paramètres rentrés, reboot. Impossible de reconnaître la cartouche. Ah ! C'est là également que je découvre qu'elle est formatée PC et qu'elle contient des outils dont je n'ai que faire.

Mais moi, je ne peux pas retourner voir mon vendeur, et puis, avec tous les tests que je fais à longueur de temps, je suis opiniâtre et je m'acharne! Re HDToolBox, requart d'heure, rerien. Pas moyen de supprimer ces fichiers. Rere HDToolBox, rerequart d'heure, allez, les grands moyens, Low Level Format. Rereboot. Ah ! L'icône apparaît, les partitions sont NDOS, mais elles sont là. Il suffit alors de les formater normalement et tout est prêt.

L'arrivée

Je voudrais signaler que dans cet article sur Aminet, il était écrit que les cartouches Jaz contiennent deux partitions d'origine, ce qui est évidemment erroné. C'est HDToolBox qui propose par défaut, comme pour tout disque dur normalement constitué, un partage en deux parts égales.

Moi, j'ai accepté ce partage et j'ai ainsi consacré une partition de 500 Mo à mes sacro-saintes archives de programmes en XPK (sans problème). L'autre partition a aussitôt reçu des montagnes d'images d'animations à rentrer ensuite dans MovieShop.

Il paraît, d'après Macro-System et DeltagraphX, mais je n'ai pas essayé, qu'on peut utiliser les cartouches Jaz en partitions vidéo et audio pour MovieShop, mais que le débit ralentit au fur et à mesure qu'on se rapproche du centre du disque.

En tous cas, c'est vrai que c'est rapide et on ne s'aperçoit pas de la différence avec un disque dur ordinaire. De temps en temps, la cartouche s'arrête, puis repart, sans doute pour se recalibrer.

Après un certain temps d'inactivité, peut-être 30 minutes, je n'ai pas mesuré, comme le dit Alessandro, la cartouche s'arrête et se met en veille, mais chez moi, aussitôt sollicitée, elle repart normalement.

Par contre, si je veu<x changer de cartouche, la nouvelle n'est pas reconnue, même après un reboot à chaud. Il faut impérativement arrêter le DraCo et le rallumer, ce qui est pire que pour Alessandro. Peut-être y a-t-il un moyen, mais je ne l'ai pas encore trouvé, non faute d'essayer tout ce qui traîne sur Aminet. Ce doit être spécial au DraCo.

La vie quotidienne

Dès que j'ai été sûr du fonctionnement, je me suis mis en quête de cartouches. La FNAC était en rupture de stock, ainsi que tous les magasins que j'ai contactés. Je me suis aperçu de la grande disparité des prix, pourtant dans des magasins de gros débit. Chez Boulanger, la cartouche coûtait plus de 900 F, à la FNAC 700 et chez Surcouf 600.

Il m'a fallu attendre plus d'un mois avant de pouvoir m'en procurer. Dès que j'en ai obtenu, j'en ai formaté une en MAC OS, et j'ai mis mon système Mac pour Shape Shifter dessus, c'est très pratique. Sur une autre, j'ai fait dernièrement, trop tard (-après le plus grand plantage de partition de ma vie d'amigaïste-) des backups de toutes mes partitions.

Vous pourrez aussi vous reporter à l'article sur AFS. J'ai essayé de formater une partition sur une cartouche en AFS, sans la reformater et sans perdre les données. Ça n'a pas fonctionné et heureusement que l'autre partition était restée en FFS, car le DraCo ne bootait plus. En la désactivant au Boot-menu, je suis arrivé à la remettre en FFS dans HDToolBox. Si je n'avais eu qu'une partition dessus, je n'aurais jamais pu récupérer ma cartouche, alors attention !

Par contre, plus tard, j'ai formaté d'origine une partition Jaz en AFS. Je ne vous le conseille pas, tout du moins sur DraCo, les requesters ASL et DirOpus plantent joyeusement. J'ai trouvé sur Aminet un utilitaire pour ZIP qui devrait résoudre le problème, mais je ne l'ai pas essayé.

Ce que je vous conseille pour accélérer les scans de grands répertoires est de formater dès le début vos cartouches en CacheDir. La différence est foudroyante.

En outre, les étuis des cartouches sont très intelligemment conçus, en plastique absorbant les chocs, se fermant de façon relativement étanche, pouvant tenir debout ou se ranger comme des livres auxquels ils ressemblent d'ailleurs, et sont pourvus de feuilles pliées en quatre pour noter le contenu (visible sous plastique transparent) et même d'en changer une fois, et puis encore d'étiquettes à coller sur les cartouches. Rien à redire.

Conclusion

On ne peut pas bourrer son ordinateur de disques durs, même le SCSI a ses limites. Un Go c'est déjà bien. Il paraît qu'un modèle à 2 Go devrait sortir. C'est mieux, mais je me contenterai de celui-ci encore longtemps, je crois. Et puis, de plus en plus de gens autour de moi s'équipent, ce qui rend bien service pour l'échange de fichiers graphiques importants ou d'animations. Pour la PAO, les flasheurs y viennent aussi, le Syquest est en train de perdre des plumes. Et une fois le lecteur amorti, un disque dur d'un Go pour 600 F (prix qui baissera encore), on n'en trouve pas encore beaucoup.

RESULTAT DU DOUBLE ESSAI

Finalement, la seule différence entre Alessandro et Jac, c'est le comportement des cartouches. D'un côté, elles ne repartent pas après non-utilisation, mais une nouvelle cartouche est reconnue, de l'autre, c'est l'inverse. Est-ce dû aux spécificités Amiga et DraCo ? En tous cas, Jaz s'avère une solution plus que satisfaisante pour les amigaphiles, et c'est ce qui est important.

Bumpnoiz au fond

Couleurs et textures des objets

J'espère que les astuces du mois dernier, vous ont été utile pour modéliser un fond marin digne des supers productions Hollywoodiennes. Si celui-ci mérite ce nom, il vous permettra peut-être de vous faire repérer par le responsable technique d'ILM! Les qualités artistiques des Froggies (COUAC! COUAC!) sont très appréciées sur le nouveau continent...

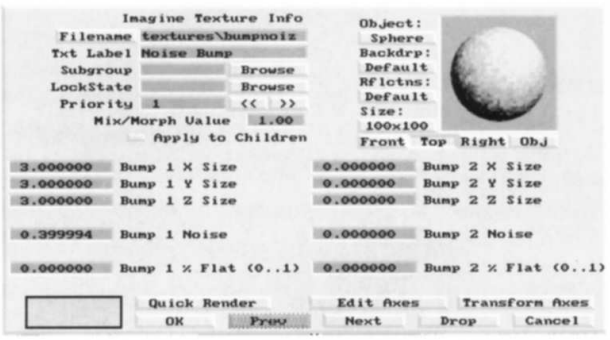


Figure1

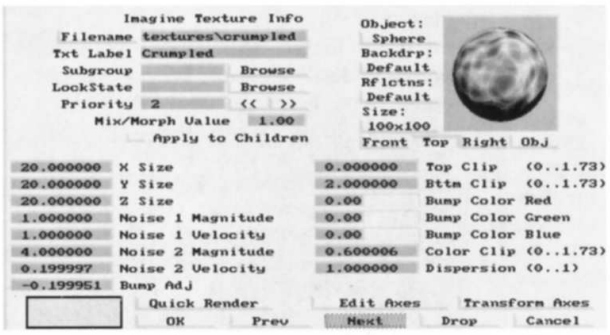


Figure2

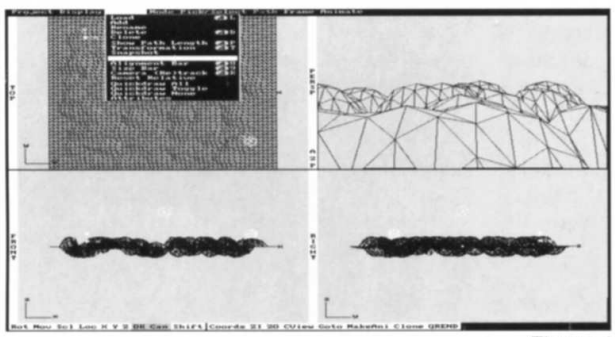


Figure 4

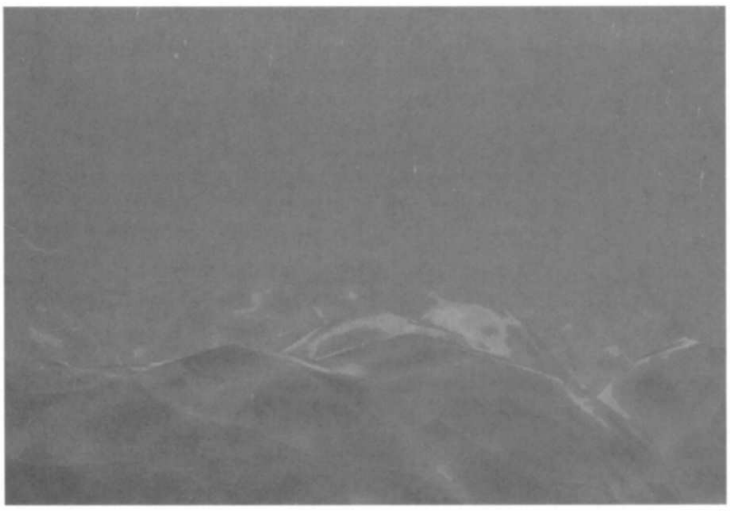


Image 1

Suite à notre exercice précédent, nous allons colorier et texturer notre fond, et l'intégrer dans son environnement, pour obtenir approximativement l'image 1.

1- Lancez imagine

2- Ouvrez le projet du mois dernier: **Abysse**

3- Ouvrez votre **sous-projet rendu: Rendu**

4- Passez dans le **détail éditeur.**

5- Chargez votre **objet "fond".**

6- Sélectionnez d'un clic de souris celui-ci ou **(RC->F1).**

7- Appelez le requester **d'Attributs (RC->F7).**

Dans les lignes qui vont suivre, je vous indique mes réglages personnels, et rien ne vous empêche d'y apporter votre touche personnelle.

J'ai simplement modifié la couleur de celui-ci **(R:213,G:173,B:133),** et je lui ai appliqué deux textures algorithmiques. Celles-ci s'ajoutent tout simplement en cliquant sur l'option "new". Un requester apparaît vous permettant de sélectionner au choix une texture (texture), ou une image (brushes).

Première texture (figure 1):

Le bumpnoiz.itx, celle-ci applique de petites irrégularités sur la surface de l'ojet. Vous pouvez la paramétrer à volonté, amusez vous!

(On la retrouve trés souvent dans de nombreux softs 3d).

Deuxième texture (figure 2):

Crumpled.itx, qui permet de simuler l'effet de lumière traversant l'eau. Dans un prochain cours, nous verrons comment animer celle-ci, pour donner un effet moins statique en cas d'animation.

Pour les régler, référez-vous aux figures 1 et 2, sachant que notre objet a une dimension de **x=500, Y=32, Z=500.**

Pour obtenir ces paramètres, appeler le requester de transformation **(RC->AT).** Il est nécessaire de connaître la taille de votre objet. A partir de celle-ci, il sera beaucoup plus simple de régler les futurs paramètres, telle que la taille des textures ou des images appliquées, mais aussi, dans l'action éditeur lors du réglage du brouillard.

8- Vos réglages terminés, sauvegardez votre objet et passez dans l'action éditeur.

9-Action éditeur.

A l'aide du gadget ADD, ajoutez un **AXIS (track)**. Comme son nom l'indique, celui-ci servira de cible permanent à la caméra. Il est nécessaire d'effacer l'alignement de la caméra, et de le remplacer par l'option track objet, pour indiquer à celle-ci le nom de sa cible. Je vous conseille d'effectuer cette manipulation dès que vous créez une nouvelle scène, il est tellement délicat de manipuler la caméra d'Imagine sans **Track objet**.

Nous devons régler également le brouillard voir figure 3.

IL faut également ajouter à notre scène l'objet fond et ne pas oublier l'indispensable: une lumière.

10-**Sauvegardez**, et Passez dans le **stage éditeur** .

Vous pouvez apercevoir notre fond marin, la caméra, ainsi que sa cible, et la lumière.

Placez votre caméra et sa cible comme vous le désirez, montez la lumière à une certaine hauteur (voir figure 4). Dans le Stage éditeur Lorsque vous effectuez une modification sur la position, la rotation, la taille d'un élément composant une scène, il est nécessaire de valider celles-ci pour quelles soient prise en compte par Imagine.

Explications des fonctions:

Position Bar: valide les changements de position de l'élément sélectionné.

Alignement Bar: valide les changements de rotation de l'élément sélectionné.

Size Bar: valide les changements de tailles de l'élément sélectionné.

Camera (Re)track: réoriente la caméra vers sa cible (Track objet).

Il est indispensable d'ajouter à celles-ci, la sauvegarde finale avant de sortir du stage éditeur.

Voilà le tour est joué, il ne vous reste plus qu'à calculer votre image. A bientôt pour l'animation...

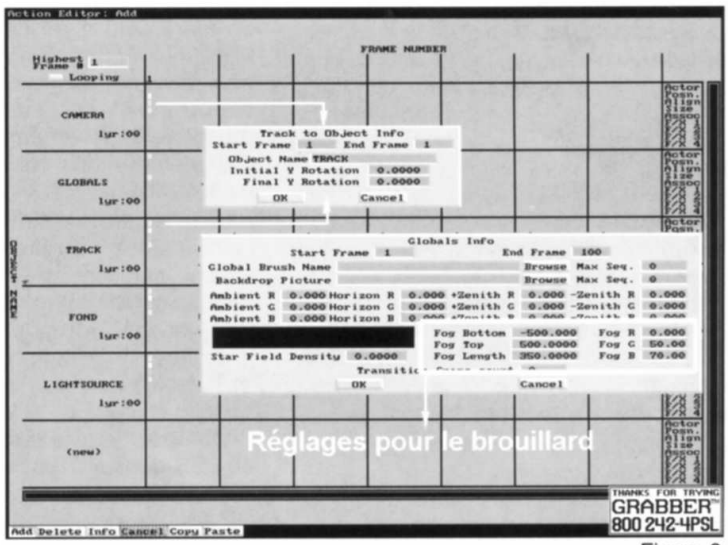


Figure 3

CARTE CETELEM

TURTLE BAY DIRECT

CONSULTEZ NOUS POUR LES CREDITS

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

BARETTES MEMOIRES

1 Mo en 8 bits	99 Frs B
4 Mo en 32 bits	130 Frs B
4 Mo en 32 bits EDO	130 Frs B
8 Mo en 32 bits	250 Frs B
8 Mo en 32 bits EDO	250 Frs B
16 Mo en 32 bits	580 Frs B
LA RAM 32 Mo	1150 FrsB

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs B
A500+ - 1 Mo sans horloge	280 Frs B
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs B
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs B

CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES *Pour A1200*

TBD 1200 0Ko + place Copro	410 Frs C
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 Mhz	1090 Frs C
Bizzard 1240 TERC 68040 - 40 Mhz	1990 Frs C
Option Copro pour Blizzard	530 Frs C
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 Mhz + Copro	3890 Frs C
kit scsi 1230 / 1240 / 1260	790 Frs C
Coprocesseurs: PLCC 68882-33/50 Mhz	190 Frs C
Copro PGA 68882 pour BLIZZARD	590 Frs C

A 1200 ESCOM PACK magic 2690 Frs E
A 1200 ESCOM+hd 170+scala 3690 Frs E
comparez nos prix en tower amiga !!!!

AMIGA TOWER 1200
3690 Fr E
COMPLET
WB 3.1

CD ROM OCTUPLE VITESSE
EXTERNE 750 F C

- SUPER PROMOTION -
CD ROM 4x externe SCSI
Avec cable alimentation, toute machine
Seul 890 F C
Avec SQUIRREL 1270 F C

LES OCCASIONS

Clavier A1200 azerty Neuf	150 F A
Clavier A1200 qwerty	100 F A
Manuel AREXX 3.0	100 F A
Manuel Amigados 3.0	100 F A

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	N C		
270 Mo 2.5	790 Frs C	635 Mo	N C
850 Mo	1096 Frs C	1.Go	1230 Frs C
1.2GO	1320 Frs C	1.6 Go	1485 Frs C
2.0 Go	1790 Frs C	Cables+doc+disk	60 Frs C

BRADERIE SUR LES HD NEUFS OU OCCASIONS

hd 200 mo 2.5 750 F C hd 120 mo 2.5 695 F C

DISQUES DURS SCSI

zip externe 1330 Frs C Cartouche zip 99 Frs C
1 Go 1660 Frs C CdRom int scsi X4 630 Frs C

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko 32 bits 890 Frs C

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko	310 Frs C
Externe amiga 1.76 MO	690 Frs C
Interne Amiga 500 880 ko	295 Frs B
Interne A 2000 880 ko	350 Frs B
Interne A600/1200 880 K	295 Frs B
Interne A1200/A4000 1.76 MO	570 Frs B
Lecteur avec FACADE pour TOWER 880 ko	210 Frs B

ACCESSOIRES

SQUIRREL seul	410 Frs B
SURF SQUIRREL	750 Frs B
Interf Idemux (option Idefix)	199 Frs (490Frs) A

LES OFFRES CD ROM

CDROM ATAPI NU		CD ROM ATAPI EXTERNE	
CDX4	510 Frs C	CDX4	590 Frs C
CDX8	650 Frs C	CD X8	750 Frs C
CDX12	930 Frs C	CD 12X	1030 Frs C

Livré avec Boitier externe CD + Alim 220 V

AMIGA ET COMMUNICATION

AMIGA S-PORT	390 F B
logiciel idefix+ manuel	320 F B
modem v34 33600 vocal	1200 F B
cadeau cd @- net avec chaque modem	

CANON BJC 240
1490 frs D

Moniteur 1438s
Stereo
2190 Frs E

Tower A1200 complet

Installation tres simple et rapide. Aucune soudure n'est necessaire. Le clavier est un clavier PC 105 T

Pret a brancher 890 F E

VERSION CLAVIER natural keyboard 890 F E
A1200 3.1 TOWER + Pack MAGIC complet 3690 F E

KIT pcmcia	250 F B
OPTION:	
KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC	380 F B
INTERFACE CLAVIER	290 F B

CYBERSTORM 68060 50 MHZ 4690 FRS

CYBERVISION 4 MO 1990 FRS

Romswitch A500/A500+/A2000 (Pour installer 2 Roms)	150 F A
Rom 1.3	145 F A
Workbench 3.00 Disk sans Manuel	100 F A
Souris Amiga 400 DPI	99 F A
Interface Midi	80 F A
Horloge Amiga 1200	190 F A
ALIMENTATION Amiga 200 watts	299 F B
10 Disquettes 3.5 HD	27 F A
Enceintes 2*120 W ampli	210 F B
Foot Pedal (Complement efficace des amateurs de course de voiture et simulateurs, il s'utilise au pied	50 F A
Joy top tbd (efficace et robuste)	65 F A

Scanner à plat

Paragon 300x600 dpi, 1200x1200 interp. 16,7 M de couleurs, livré avec Scanquick 3	N C D
Squirrel	410 Frs B

NOUVEAU CHEZ TURTLE BAY DIRECT

Notre Nouvelle Gamme de cartes accélératrices

Pour A1200

SHARK 1230 : 68030-25 MHZ	650 Frs
BLACK 1235 : 68030-50 MHZ	940 Frs
TIGER 1240-25 : 68040-25 MHZ	1750 Frs
TIGER 1240-40 : 68040-40 MHZ	2350 Frs
Se monte dans un A1200 ne necessite pas une tour	
SPIDER 1260-50 : 68060 - 50 MHZ	3990 Frs
KIT SCSI	590 FRS

Pour A3000/4000

FANTOM 30040-40 : 68040-40 MHZ	2799 Frs
FANTOM 30040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs
FANTOM 40040-40 : 68040-40 MHZ	2790 Frs
FANTOM 40040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs

Matériel livré avec notice francaise et disquette

Nouveau après le Tower ... le Bus ZORRO II
Matériel livré avec notice francaise 1399 Frs
Notre systeme est muni , du controleur de clavier PC incorporé, fonctionne avec toutes les cartes d'extensions accelatrices ou non du marché. elle incorpore 7 slots Zorro II.

TOUT ces produits correspondent à des frais de port de classe C (70Frs)

Nous importons également les produits suivants :

ASWB 3.1 + ROM pour	
A500 / A600 / A2000	495 Frs C
A 1200	611 Frs C
A 3000	611 Frs C
A 4000	611 Frs C
Complet ,Docs,Roms,disquettes	

LE STAND CABLERIE - Autres cables nous contacter

Cable 2.5 /2.5	50 F A	Cable 2.5/3.5	70 F A
Cable 2.5/2.5/3.5	120 F A	Rallonge cd rom + 1 hd	120 F A
Cable Parnet	90 F A	Cable Moniteur Amiga (specifier)	99 F A
Rallonge joystick	90 F A	Cable imprimante	50 F A

Tout nos prix sont TTC . Payement En CB CHEQUE CRBT Offres Valables dans la limite des stocks disponibles . Pour les frais de port voir legende

FRAIS DE PORT : Montant à rajouter pour un envoi
A = 50 FRS B = 60 FRS C = 70 FRS D = 100 FRS
E = 160 FRS AUTRES : CHRONOPOST + 30 FRS
CONTRE REMBOURSEMENT : + 27 FRS
POUR PLUSIEURS ARTICLES PRENDRE LE PORT LE PLUS IMPORTANT + 10 FRS

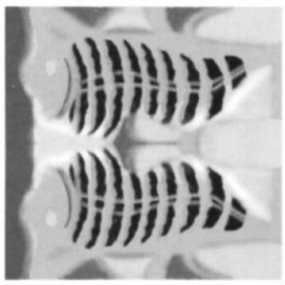
Real 3D

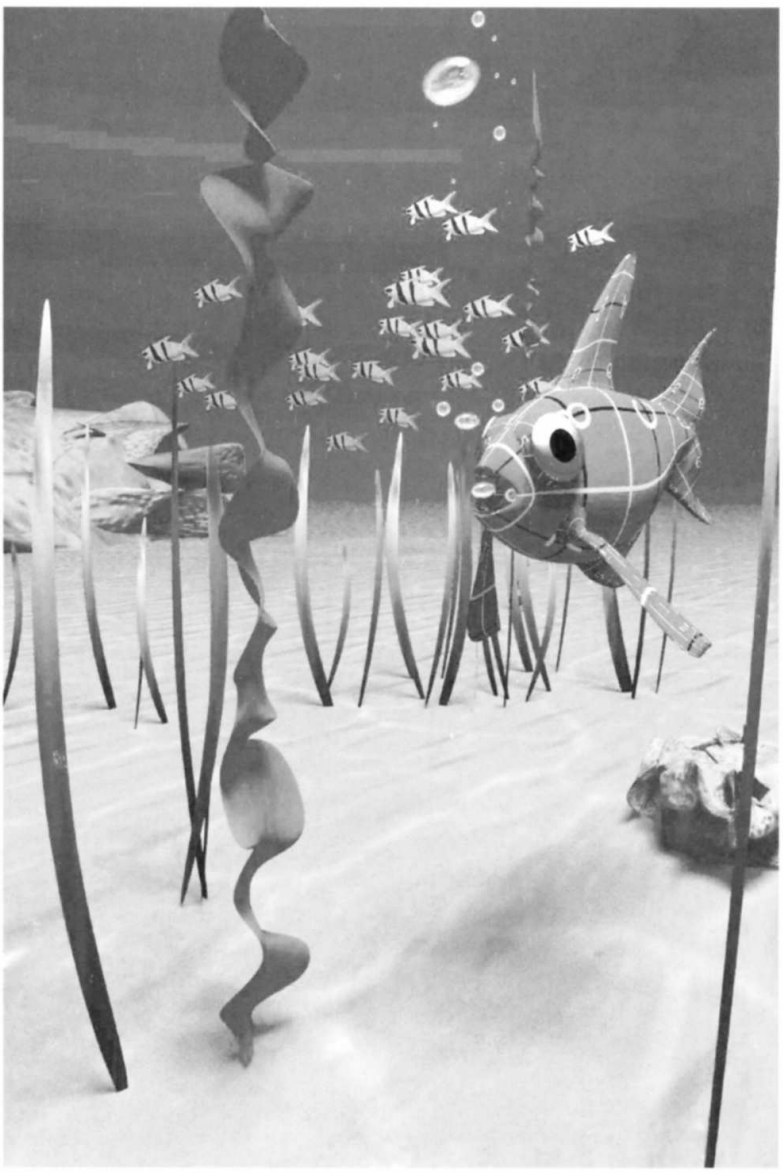
La cabane du pêcheur

POISSONS : A VOS MARQUES, PRET ?

Que d'émotion sur la mailing-list quand ces mots sont tombés. Et puis, une plaie de messages rebondissants qui s'enflent d'un kilo à chaque rebondissement. A cause d'un abonné qui ne répond plus. Toujours pas de version 3.5 dans l'assiette. Pourtant, certains l'ont déjà reçue. Pour ma part, DID ne répond plus, Allo Papa Tango Charlie, vous perdez de l'altitude sur les versions de réalitude. Je n'ai reçu dans ma boîte aux lettres aucun mailing, encore pire que du temps d'Activa. Espérons que ça va se régler vite.

Je souhaite que vous ayez pêché de beaux poissons, si vous vous êtes donné le mal et la joie de suivre mon petit exemple. J'espère que vous l'aurez bien paré, avec des couleurs chatoyantes qui contrasteront bien avec le bleu turquoise des eaux du lagon.





Retour en arrière

Merci pour tous les merveilleux poissons que vous m'avez envoyés. On voit que certains d'entre vous ont eu du mal à placer leur texture. Si vous vous êtes référés à ma mire "FX", il fallait bien faire attention au fait que c'est le bas des lettres FX que l'on voit, c'est-à-dire que la texture s'enroule vu de l'intérieur en partant du haut de la face cachée. J'ai fait une texture plus appropriée, moi aussi, bien que pas extraordinaire. Vous pouvez en voir un exemple sur l'image, elle est quand même plus convaincante que le mois dernier (fig 1).

Le chemin

Pour pouvoir animer notre poisson, nous allons nous référer à l'exemple donné dans le manuel pour la méthode d'animation "DIRECTION" "Swimming Fish" Ref : 6.6.2. La chose est aisée quand on n'a que le poisson-mesh, mais elle se complique notoirement quand on ajoute les yeux et les nageoires antérieures. Il faut que ceux-ci ne se séparent pas du corps du poisson.

Dessinons-le chemin du poisson. Celui-ci va le suivre et onduler avec. La première condition qui doit être scrupuleusement suivie est que le départ de la courbe fermée doit se trouver devant le poisson et rigoureusement dans son axe de symétrie. La courbe peut ensuite virevolter comme bon vous semble, puis revenir derrière le poisson encore rigoureusement dans l'axe, et le traverser pour se retrouver au point de départ (Fig 7 et 7 bis). Si le poisson ne se trouve pas exactement sur un tronçon droit, vous aurez droit aux fantaisies les plus débridées.

Ceci peut-être utilisé exprès pour faire des effets fameux. Votre poisson aura l'air de faire du morphing avec une anguille, mais tant qu'on veut garder son poisson "en forme", il faut parfois faire plusieurs essais avant d'arriver à une solution stable.

Il est bien sûr supposé que l'on a construit le chemin dans la vue de haut et qu'il est donc contenu dans un plan horizontal. On peut bien entendu le gondoler pour qu'il soit plus intéressant, on peut faire des courbes serrées sans exagérer, faire des tronçons courts, des longs. Cela rendra la nage du poisson plus véridique.

La hierarchie

Ici, il nous faut décider entre deux techniques possibles, car il est nécessaire, pour que notre poisson se torde en fonction du chemin, de revenir au niveau des splines avec lesquels on a bâti notre mesh. Reprenons-les donc si nous les avons gardés, c'est la première possibilité. Ou bien, collectons les points en tranches et groupons-les à l'aide de la fonction <Create/Structure/Groups>. Il faut alors bien faire attention de grouper les points par tranches verticales en pensant que ce seront les armatures du soufflet de l'accordéon. Plus de tranches, meilleure articulation. Il ne faut surtout ni oublier de points, ni sélectionner les mêmes dans deux groupes différents.

La première méthode est la plus sûre, et les nageoires ont un peu de retard, ce qui peut être intéressant. La seconde fait plus coller les nageoires au mouvement, ce qui n'est pas mal non plus.

Il faut essayer les deux et choisir. Ca dépend de vous et du type de poisson.

La hiérarchie est donc telle qu'on la voit sur les figures 2,3,4,5 et 6. Pour faire le lien avec le chemin, il faut le sélectionner, appeler la fonction <create/structure/link>, le couper avec <Modify/Structure/Cut>, aller sous la méthode DIRECTION et là, le coller avec <Modify/Structure/Paste>.

Une fois cet ensemble d'opérations réalisé, si tout est bien comme sur les figures déjà citées, tout devrait être en ordre pour animer notre petite friture.

L'animation

Ouvrons la fenêtre d'animation et lançons l'opération. Si après quelques images votre poisson est devenu un monstre, il va falloir le repositionner mieux sur son chemin, voire refaire le chemin.

Sinon, rendez-l'animation et dégustez. Si vous n'êtes pas satisfait, de nombreuses possibilités s'offrent à vous pour parfaire la chose. Voici quelques idées, trouvez-en d'autres.

- Faire un belle image de fond sous-marin en background.
- Faire un haut-fond où peut-être on verra l'ombre du poisson.
- Rajouter des algues qui ondulent paresseusement et une étoile de mer.
- Faire monter des bulles du fond ou des algues, ou encore de la bouche du poisson.
- Mettre plusieurs poissons avec des chemins différents, parallèles, etc...

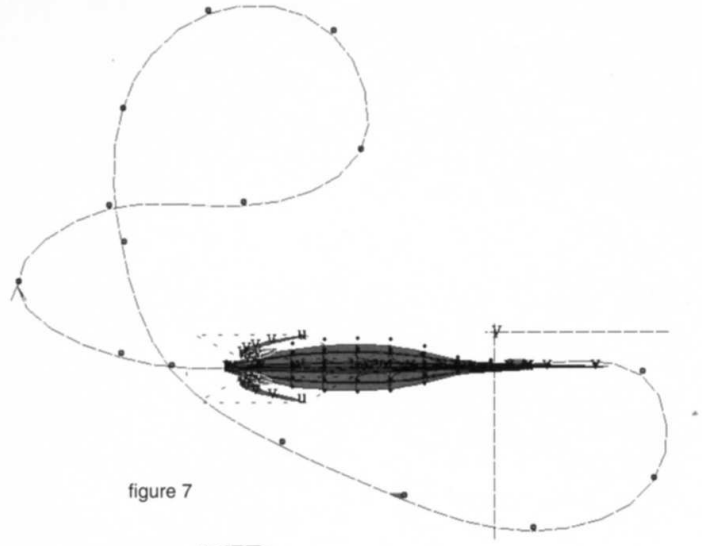


figure 7

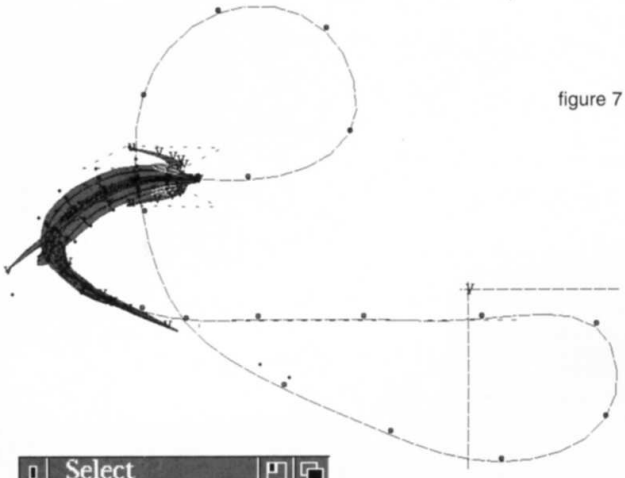


figure 7 bis

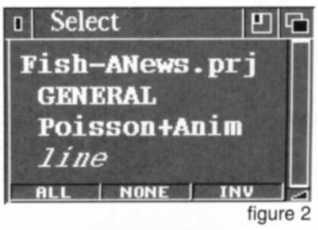


figure 2

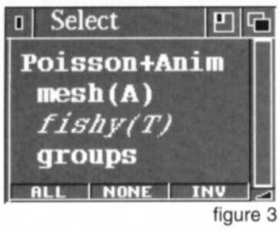


figure 3

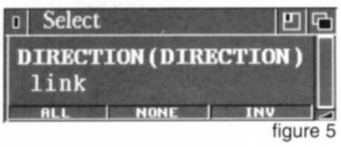


figure 5

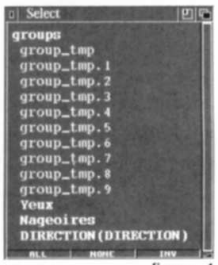


figure 4

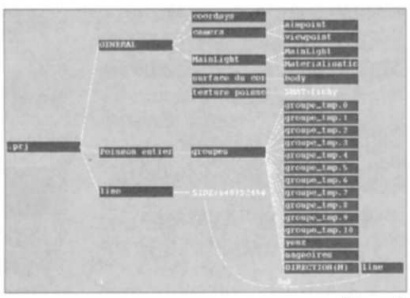


figure 6

- Faire des écailles, des ouïes, des barbiches au poisson.
- Faire un morphing entre deux modèles un bouche fermée, un bouche ouverte et faire répéter la séquence.
- Faire deux modèles du poisson et vu du dessus, le courber avec une fonction <Modify/Bend...> vers la gauche pour le premier modèle, vers la droite pour le second, et de la même manière animer le morphing répété entre les deux positions au lieu d'animer le poisson proprement dit. On le verra ainsi frétiller en avançant.
- Faire une surface de l'eau animée, soit visible par en-dessous, soit visible par les rayons réfractés sur le fond.

Si vous arrivez à faire quelque chose d'exceptionnel, envoyez-le, nous le publierons. Moi, je vous livre déjà mon résultat.

Le mois prochain

Nous allons nous perdre à travers les arbres dans le brouillard.

RealNews RealNews

RENCONTRE IRC TOUS LES DIMANCHES

Chaque dimanche, de 20 heures à 24 heures, heure française (19:00 - 23:00 GMT),commence le "Chat" (joyeux babil) des Realeurs.

Il est animé par Lee Evans <levans@cio.net> <http://www.cio.net/home/levans>. Ça se passe sur irc.dial.net port 6667 ou 7000, #real3d.

PHENOMENA SUITE

Le génial graphiste Alessandro Tasora, dont vous pouvez admirer les chefs d'oeuvres sur maints CD, n'a plus le temps de "graphister". Il est en pleine phase de programmation. Son ensemble "Phenomena" va bientôt être sur le marché, on peut en trouver un test sur <www.magnaman.com>. Il est en train de vérifier l'impression des manuels. Il travaille maintenant à une collection de Plug-ins pour la version 4 : "Chrono".

PAGE DE LIENS

Je collecte lentement les liens intéressants ayant trait à Real, et je les mets sur mon site. Vous y avez accès directement à <http://monoweb.pacwan.net/jac/R3D/r3dlinks.html>. La liste n'est pas encore très longue à l'heure à laquelle j'écris, mais quand vous lirez ces lignes, elle aura sûrement pris de l'ampleur. Tant que vous y êtes, vous pouvez également visiter les pages Non-Real.

SENSATIONNEL

DAVID ET GOLIATH MAIN DANS LA MAIN

La nouvelle du siècle... il était temps. On ne peut pas dire que jusqu'à présent, la renommée mondiale de Real3D ait dépassé le cercle d'initiés qui partagent la passion de la 3D, et encore... Depuis quelques temps, les internautes realeurs qui cherchent des échos de leur logiciel préféré dans les moteurs de recherche auront noté la présence plutôt intempestive d'une carte accélératrice graphique de chez Lockheed qui porte le même nom: Real 3D. D'aucuns se sont émus de cette homonymie, mais les produits étant bien différenciés l'un soft, l'autre hard, les passions sont retombées.

Pourtant, Lockheed Martin et RealSoft Oy ont appris à se connaître l'un l'autre à cause de cette coïncidence involontaire. On apprend aujourd'hui 29 janvier que les deux sociétés vont coopérer étroitement et développer ensemble une station graphique qui utilisera la fonctionalité de la version 4.0 de Real 3D et les chipsets accélérateurs graphiques développés par la filiale Real 3D de Lockheed Martin. La combinaison de ces deux produits représentera la plus interactive et réaliste technologie pour la modélisation, le rendu et l'animation, disponible sur les ordinateurs individuels équipés par Intel.

Realsoft Oy et Lockheed Martin Real 3D vont exposer conjointement au Comdex et au Siggraph 1997.

La mercatique et les ventes des autres produits de RealSoft Oy telles que les versions 3 et 4 du logiciel Real 3D, ne sont liées à cette coopération en aucune façon.

Si on peut se demander où se situera l'Amiga dans ce coup de théâtre, en revanche, c'est une chance inespérée pour Real 3D, qui va se trouver distribué par les énormes structures de Lockheed. Pourtant, la politique de Realsoft Oy n'est pas de diminuer le nombre de plateformes concernées, au contraire, mais à condition qu'elles soient rentables. Le noyau doit devenir de plus en plus compatible dans l'avenir. Il n'est pourtant pas exclu qu'une tierce partie s'occupe d'adapter le noyau à une plateforme donnée (sous-entendu l'Amiga si ce n'est plus rentable).

En tous cas, on va sûrement avoir des modèles détaillés de F-111 et des réductions sur le liquide de freins.

APPLIMATIC SA

mars 1997 — informatique — TVA suisse incluse, frais de port à rajouter demandez-nous une offre personnelle SVP — AMIGA - MAC - PC

AMIGA technologies

AMIGA 1200
68020, 16 MHZ
disque dur 170 Mb
pac de logiciels avec
Scala, turbocalc etc..
880 FS/3800 FF

Offre spéciale !
AMIGA 4000 TOWER
68040, 25 MHZ
18 Mb RAM
Contrôleur SCSI2
disque dur 1.2 gigas
CD ROM 8-vitesses
pac complet de logiciels...
3800 FS/16500 FF

❑ *AMIGA 1200 INTERNET,* disque dur 170 Mb, logiciels et modem 33600 **1100 FS/4400 FF**

❑ *AMIGA 1200,* **Blizzard 1230 50 MHZ, 10 Mb RAM, disque dur 170 Mb version Applimatic 1200 FS/4800 FF**

❑ **AMIGA** *Q-Drive 1241,* CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**

Disques durs amovibles

SYQUEST EZFlyer 230
externe complet avec
câbles SCSI et cartouche
100% compatible EZ 135
490 FS/1950 FF

NOMAI 540 Mb SCSI externe
lit et écrit les cartouches
135, 270 et 540 Mb
avec câbles et driver
540 FS/2200 FF

GRAVEUR de CD
YAMAHA CDR
6 lecture/4 écriture
avec logiciel AMIGA
version SCSI externe
1090 FS/4750 FF

iomega jaz
Disque dur amovible
capacité: 1 giga
version externe
avec câbles et 1 cartouche
790 FS/3390 FF
cartouche 1 giga
159 FS/690 FF

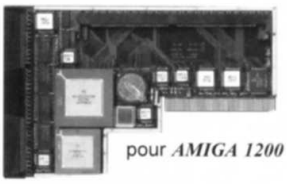
❑ **Disque CDR vide** pour graveur de CD ROM capacité 670 Mb datas/74 Min musique, vitesse d'enregistrement jusqu'à 6x **12.50 FS/50 FF**

dès 10 pièces **11 FS/45 FF**

Cartouches SyQuest®

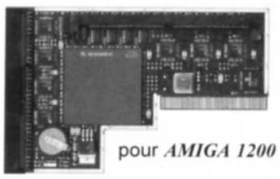
130 Mb	29 Fr/125 FF
270 Mb	85 Fr/390 FF
105 Mb	65 Fr/280 FF
88 ou 44 Mb	65 Fr/280 FF

Produits PHASE 5



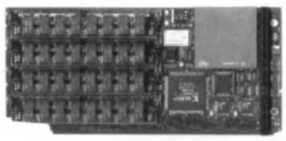
pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1230
68030 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
320 FS/1190 FF



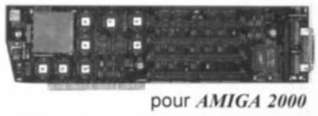
pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1240 ERC
BLIZZARD 1260
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
540 FS/2160 FF
1190 FS/4490 FF



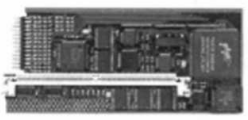
pour *AMIGA 3000 (T) et 4000 (T)*

CYBERSTORM MK2 040
CYBERSTORM MK2 060
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 optionnel
740 FS/3160 FF
1350 FS/5800 FF



pour *AMIGA 2000*

BLIZZARD 2040 ERC
BLIZZARD 2060
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 compris
720 FS/3100 FF
1390 FS/5900 FF



SCSI Kit Blizzard
1230/1240/1260
Cyberstorm MK2
200 FS/800 FF

Disques durs

❑ **1.2 Gigas** SCSI2 Quantum 3.5" HH rapide **450 FS/1850 FF**

❑ **2.2 Gigas QUANTUM** SCSI2 3.5" HH **590 FS/2950 FF**

demandez-nous svp pour d'autres modèles

❑ **1.3 Gigas** ATA generic 3.5"HH rapide **340 FS/1360 FF**

❑ **1.1 Gigas** complet avec contrôleur et formaté pour A500 ou 2000 **490 FS/1950 FF**

❑ **2.6 Gigas pour AMIGA 4000** 10 ms **490 FS/2100 FF**

❑ **4.3 Gigas Quantum SCSI2 3.5" 9 ms 1390 FS/5900 FF**

❑ **350 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **240 FS/990 FF**

❑ **540 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **340 FS/1360 FF**

Nouveau ! ❑ **1.3 gigas** 2.5 pouces pour A1200 **650 FS/2590 FF**

❑ **2.2 gigas** 2.5 pouces pour A1200 **850 FS/3490 FF**

PowerUP

❑ **demandez-nous déjà maintenant pour les nouvelles cartes power PC 604, 200 MHZ et mise à jour de vos anciennes cartes**

❑ **Carte accélératrice POWERPC 604E** 160 MHZ combinée avec 68040/40 MHZ prix environ **1390 FS/5600 FF**

Kickstart

❑ **ROM Switch** 1.3-2.0 ou 2.0 -3.1 A500, 2000 **49 FS/190 FF**

❑ **ROM 3.1** pour A500, 1200, 2000,3000,4000 **120 FS/480 FF**

❑ **ROM 3.1** avec manuels en français dès **190 FS/790 FF**

UPGRADE SETPATCH + FASTFILESYSTEM (HD +4 gigas) demandez-nous svp !

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux 49 - Email:news@applimatic.com
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

CD-ROM

- ❑ **CD ROM PANASONIC SCSI2** quadruple vitesse externe avec câbles **340 FS/1360 FF**
- ❑ **CD ROM TOSHIBA SCSI2** 4x, interne **260 FS/990 FF**
- ❑ **CD ROM 8x *A4000/1200*** interne avec driver **185 FS/790 FF**
- ❑ **CD ROM** double vitesse externe pour ***A1200*** av. câbles, driver+500 jeux **290 FS/1240 FF**
- ❑ **AMIGA *Q-Drive 1241,*** CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**
- ❑ **CD ROM ATAPI 10x**, interne pour A4000,1200 **220 FS/890 FF**
- ❑ **Changeur à 7 CD-ROM externe** SCSI, avec câbles (changement par logiciel) **290 FS/1290 FF**
- ❑ **Changeur à 4 CD-ROM interne** demi-hauteur rapide **390 FS/1600 FF**
- ❑ **GRAVEUR CD SCSI** interne 6R/2W av. soft Amiga **890 Fr/3790 FF**
- ❑ **Logiciel** pour graver **249 Fr/990 FF**

Contrôleurs HD

- ❑ **Contrôleur SCSI2** pour Blizzard 1230/1260 **200 FS/800 FF**
- ❑ **GURU ROM pour Contrôleur/ accélérateur GVP 99 FS/400 FF**
- ❑ **Contrôleur SCSI2+ATbus** +RAM A2000 **290 FS/1200 FF**
- ❑ **Contrôleur PCMCIA pour Amiga 1200 169 FS/690 FF**
- ❑ **Contrôleur SCSI2 DKB Rapidfire** ext. RAM jusqu'à 8 Mb A2000-3000-4000 **290 FS/2190 FF**

Extensions mémoire

- ❑ **4 Mb A4000 60 FS/260 FF**
- ❑ **4 Mb A3000 130FS/570 FF**
- ❑ **8 Mb 60 ns 90 FS/360 FF**

- ❑ **16 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **149 FS/600 FF**
- ❑ **32 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **290 FS/1190 FF**
- ❑ **2Mb A500 190 FS/800 FF**
- ❑ **1Mb A500 95 FS/400 FF**
- ❑ **512K A500 69 FS/290 FF**
- ❑ **Carte 2-8 Mb** pour Amiga 2000 av. 2 Mb **240 FS/1000 FF**
- ❑ **DKB Cobra 33 MHZ av. 8 Mb RAM** 32 bits, horloge, pour AMIGA 1200 **350 FS/1500 FF**
- ❑ **DKB Rapidfire, contrôleur SCSI2 pour A2000 avec 4 Mb RAM 320 FS/1280 FF**
- ❑ **2Mb CHIP RAM** pour A500/2000, platine av. Agnus 8375 et RAM **300 FS/1300 FF**
- ❑ **2Mb CHIP RAM** pour A3000 TOWER **100 FS/400FF**
- ❑ **4 Mb GVP SIM RAM 60ns très rare 250 FS/1000FF**

- ❑ **2Mb** pour contrôleur GVP série II **80 FS/380 FF**
- ❑ **2Mb** pour contrôleur A2091 Commodore **120 FS/480 FF**

- ❑ ***DRACO* 68060 50 MHZ,** SCSI3, carte graphique Altais 4 Mb, CD ROM quadraspeed, 4 Mb RAM extensible 128 Mb,on board, avec AD-Pro, Morph plus, scanner driver, xipaint... **dès 5250 FS/21500 FF**
- ❑ ***DRACOMOTION Image et son, effets spéciaux 4x plus rapide* 2600 FS/10000 FF**
- ❑ **Module YUV pour *DRACO* 760 FS/3300 FF**
- ❑ **Carte i/o digitale pour DRACO *demandez svp***

Cartes Graphiques

- ❑ **Cybervision** 64/3D, accélérateur graphique 3d, 2 ou 4 Mb, pour ***A1200T, A2000, A3000 ou A4000*** version 4 Mb **prix spécial 490 FS/2090 FF**

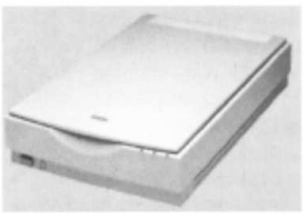
CyberVision64/3D

Modul MPEG 250 FS/1000 FF

- ❑ **Scandoubler A4000** pour brancher n'importe quel Moniteur SVGA sur votre Amiga 4000 **FS 365/FF1590**
- ❑ **PICASSO 4, 4 Mb,** Flikker-fixer, Genlock, MPEG Player, digitaliseur **demandez svp**

Scanner

- ❑ **Scanner à plat Epson GT 5000 600 DPI, A4, technologie 3-pass SCSI av. câbles 750 FS/3260 FF**



- ❑ **Scanner A4 à plat SCSI avec Scanquix 3.0 590 FS/2490 FF**
- ❑ **Scanquix 3.0 DRIVER français pour Scanner 159 FS/680 FF**

Digitaliseurs, video

- ❑ **V-Lab Y/C+comp.** digitaliseur en temps réel 24 bits externe pour tout *AMIGA* **590 FS/2390 FF**
- ❑ **V-Lab Motion,** enregistrez des séquences video en temps réel sur votre disque dur, effets spéciaux, etc.. à partir de **1290 FS/5800 FF**
- ❑ **Scala VT 100** titrage version française par CIS **99 FS/390 FF**
- ❑ **Scala MM 400** titrage version CIS FR **390 FS/1490 FF**
- ❑ **Genlock Neptune/Sirius SVHS composite dès 1290 FS/5600 FF**
- ❑ **Genlock Composite et SVHS** externe pour tout AMIGA **590FS/2490 FF**
- ❑ **Videodirektor** pour montage video **320FS/1390 FF**
- ❑ **IV 24 GVP**, digitaliseur en temps réel, flikker-fixer et Genlock pour ***A2000-3000-4000*** **demandez**

Logiciels sur CD

- ❑ **AMINET set2 *4 cds*59 FS/250 FF**
- ❑ **AMINET set3 *4 cds*59 FS/250 FF**
- ❑ **AMINET set4 *4 cds*59 FS/250 FF**

- ❑ **AMINET 7 à 17 29 FS/99 FF**
- ❑ **Mods Antology** 4 cds **59 FS/250 FF**
- ❑ **Fresh fonts 20 FS/80 FF**
- ❑ **AMIGA TOOLS 4 39FS/160 FF**
- ❑ **Turbocalc V2.1 25 FS/99 FF**
- ❑ ***AMIGA* developerCD 19 FS/79 FF**
- ❑ **Net News offline 22FS/95FF**
- ❑ **Megahits Bundle comprenant: 3.4,5 et 6 = 4 cds 59 FS/250 FF**
- ❑ **Meeting Perls 3 20 FS/80 FF**
- ❑ **Texture Gallery pour imagine ou Lightwave 89 FS/380 FF**
- ❑ **STORM collection de logiciels en français 19 FS/79 FF**
- ❑ **Terra Sound Library 29 FS/125 FF**
- ❑ **Cliptomania , plus de 18000 images et fonts avec catalogue imprimé, pour PAO 89 FS/380 FF**
- ❑ **Autres cds demandez SVP**

Logiciels

- ❑ **Manuels Scala en français (traduction CIS) pour logiciel scala livré avec Magic-pac (AT) 79 FS/330 FF**
- ❑ **SCALA MM 400 version CIS complète 390 FS/1690 FF**
- ❑ **Upgrade SCALA MM400 version CIS (pour les possesseur de scala MM300 (AT) 220 FS/950 FF**
- ❑ **Pagestream 3.0 français P.A.O. 490 FS/2100 FF**
- ❑ **WORDWORTH 6.0, texte complet français avec manuels 139 FS/560 FF**
- ❑ **Turboprint PRO 4.1 ou 5.0, utilitaire d'impression+driver imprimante 129 FS/560 FF**
- ❑ **iBROWSE pour surfer sur INTERNET 79 FS/320 FF**

Moniteurs

- ❑ **MONITEUR 1438** multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **520 FS/2100 FF**
- ❑ **MONITEUR 1538** multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **640 FS/2600 FF**
- ❑ **MONITEUR 1764** multisync 17 pouces 1024x768 - 15-82 KHZ, 120 HZ, the best ... **1390 FS/5560 FF**
- ❑ **MONITEUR Targa 17 "** 1024x768, 64 KHZ,menu on-screen pour tout Amiga avec flikker-fixer ou carte graphique **790 FS/3200 FF**
- ❑ **MONITEUR CTX 20",** 2 entrées commutables, 31-84 KHZ 1600x1200 **2000 FS/8690 FF**

Emulateurs

- ❑ **EMPLANT PRO** mise à jour pour anc. cartes **99 FS/400 FF**
- ❑ **EMPLANT 1200** émulation MAC pour n'importe quel Amiga 1200 **150 FS/600 FF**

Divers

- ❑ **Souris AMIGA39 FS/165 FF**
- ❑ **Joystick pour Amiga divers modèles dès 35 FS/149 FF**
- ❑ **Adaptateur Moniteur 15/23 ou 23/15 35 FS/149 FF**
- ❑ **Clavier pour *A2000/ 3000/4000* 135 FS/590 FF**
- ❑ **Adaptateur clavier PC *A1200/2-3-4000* 89 FS/380 FF**
- ❑ **Alimentation 200 W très puissante, pour A500/1200 3 connecteurs 120 FS/490 FF**
- ❑ **Alimentation éch. *A2000/ 3000/4000* 190 FS/820 FF**
- ❑ **Wacom Artpad2 Tablette graphique A6 avec stylo à pression variable pour tout Amiga 280 FS/1190 FF**
- ❑ **Siamese Systems Interface pour raccorder l'Amiga avec un PC et partager disques durs, Clavier, Moniteur, imprimante .. 340 FS/1360 FF**
- ❑ **RAMSEY 07 100 FS/400 FF**
- ❑ **IC 8520 CIA 45 FS/185 FF**
- ❑ **IC 8520 PLCC 45 FS/185 FF**
- ❑ **IC 8375 Agnus 1 Mb Chip RAM A500/2000 80 FS/330 FF**
- ❑ **Kit Adaptateur HD/CD 3.5/2.5" av. câbles et pour 600/1200 (4x) 69 FS/290 FF**
- ❑ **Modem externe 33600 Bds/fax avec soft INTERNET Amiga 300 FS /1250 FF**
- ❑ **Hauts-parleurs + Ampli stereo 180 Watts 99 FS/399 FF**
- ❑ **COMMUNICATOR-III connecte CD32 sur Amiga 1200 129 FS/590 FF**
- ❑ **Copro 68882 50 MHZ PGA pour Blizzard 1230, Cobra ou GVP 1230 135 FS/540 FF**

Imprimantes

- ❑ **Epson STYLUS color 200** 720 DPI **348 FS/1490 FF**

- ❑ **Epson STYLUS color 500** 720 DPI, nouveau modèle env. 2x plus rapide **540 FS/2100 FF**
- ❑ **Epson STYLUS COLOR 1500 A2 1690 FS/7360 FF**
- ❑ **Texas instruments micro-laser pro** 8 Pages/Minute post-script, 2 bacs de papier 65 polices **1490 FS/6490 FF**

NOUVEAU ! venez visiter notre site INTERNET: http://www.applimatic.com NOUVEAU !
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

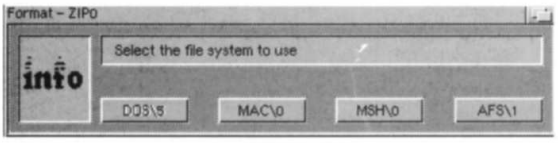
Astuces Système

Df0, ZIP0, JAZ0 ...

Ce mois-ci nous allons nous attarder sur un utilitaire du DP fort utile à nous autres, utilisateurs de support de masse, MFS (Multi File System).

Ce logiciel possède des fonctions très appréciables comme la possibilité de formater dans n'importe quel File System un disk amovible.

Nous allons donc voir le fonctionement de MFS avec les lecteurs ZIP et JAZ d'Iomega (voir le test du Jaz sur les pages 30-31). MFS est disponible sur aminet dans le tiroir /disk/misc.



Lors de l'installation de MFS, de nouveaux fichiers sont copiés dans votre partition system mais ce n'est pas cette partie qui nous intéresse aujourd'hui. En effet, ce qui nous intéresse c'est ce qui se passe du côté de notre tiroir DosDrivers dans lequel sont stockés nos drivers pour disquettes PC et/ou MAC (respectivement PC0 et MAC0 (attention! les noms sont importants).

Ces drivers ont été déplacés par l'installeur de MFS dans un tiroir DF0 regroupant alors tous les File Systems concernant le lecteur DF0. Ainsi on peut très bien y rajouter d'autres file systems comme le PFS ou AFS (Pro File System et Ami File System).

Maintenant, lors de l'insertion d'une disquette, le format de celle-ci sera reconnu par MFS et affiché en conséquence. Cela permet de perdre enfin ces fameux désagréables à côtés des disks non reconnues.

L'autre caractéristique de MFS est le formatage. Dorénavant, lorsque le formatage d'un disk est demandé à partir du Workbench le programme ***format*** (patché par MFS) demande quel type de formatage vous souhaitez pour votre disk et formate la disquette selon vos désirs. Le rajout de file systems dans les répertoires des disks aura pour conséquence une option supplémentaire dans la commande formatage.

La grande puissance de MFS réside dans la possibilité de créer de nouveaux répertoires destinés à d'autres unités de stockage amovible. Le JAZ ou le ZIP se prête très bien à se genre d'exercice, nous allons essayer de voir comment.

Nous prendrons comme exemple le lecteur ZIP car c'est le support de sauvegarde le plus courant. Pour les autres, un simple changement de fichier DosDriver et le tour est joué !

Tout d'abord, créons un répertoire ZIP0 dans lequel nous placerons les diverses file system. Ensuite, et c'est la partie la plus difficile de l'exercice, il faut se procurer les fichiers DosDriver des file systems souhaités pour le lecteur. Je vais donc vous fournir la version ZIP de ces fichiers. La transformation pour d'autres type de lecteurs devra intervenir à ce niveau.

Dans l'encadré à droite vous trouverez donc, dans l'ordre, les fichiers DosDriver pour les file systems Amiga, PC, et MAC. Pour rajouter d'autres file systems, il suffit de changer par exemple le Dos Type du premier pour obtenir un fichier DosDriver pour Ami File Safe. Toutes les combinaisons sont possibles et, de plus, le formatage reconnaîtra automatiquement tous les nouveaux fichiers DosDrivers.

FICHIER DOS DRIVER POUR ZIP AMIGA

FileSystem	= L:FastFileSystem
Flags	= 0
Surfaces	= 1
BlocksPerTrack	= 68
SectorSize	= 512
Mask	= 0xffffffff
MaxTransfer	= 0xffffff
Reserved	= 2
Interleave	= 0
LowCyl	= 2
HighCyl	= 2890
Buffers	= 30
BufMemType	= 0
Priority	= 10
GlobVec	= -1
DosType	= 0x444f5305
Device	= squirrelscsi.device
Unit	= 5

FICHIER DOS DRIVER POUR ZIP PC

FileSystem	=L:CrossDOSFileSystem
Flags	= 0
Surfaces	= 1
BlocksPerTrack	= 1
SectorsPerBlock	= 1
SectorSize	= 512
Mask	= 0xfffffffe
MaxTransfer	= 0xffffffff
Reserved	= 4
Interleave	= 0
LowCyl	= 0
HighCyl	= 196607
Buffers	= 5
BufMemType	= 0
StackSize	= 2000
Priority	= 5
GlobVec	= -1
DosType	= 0x4d534800
Device	= squirrelscsi.device
Unit	= 5

FICHIER DOS DRIVER POUR ZIP MAC

FileSystem	= L:CrossMacFileSystem
Flags	= 0
Surfaces	= 1
BlocksPerTrack	= 1
SectorsPerBlock	= 1
SectorSize	= 512
Mask	= 0x7fffffe
MaxTransfer	= 0x100000
Reserved	= 0
Interleave	= 0
LowCyl	= 0
HighCyl	= 196607
Buffers	= 5
BufMemType	= 0
StackSize	= 2000
Priority	= 10
GlobVec	= -1
DosType	= 0x4d414300
Device	= squirrelscsi.device
Unit	= 5

Conclusion

Je souhaite que cet exercice vous ait apporté des idées et je vous invite à trouver de nouvelles possibilités à MFS tant il en regorge. En effet, MFS est le genre de produit qui devra équiper en standard le futur Amiga OS, qu'il soit pOS ou autre... J'attends toujours vos suggestions.

ARCHAOS d;-)

Atéo Concepts

(Fabriquant et distributeur)

Payement par chèque mandat ou CR
Frais de port : logiciel 40 Frs matériel 75 Frs tour 150 Fr
Contre Remboursement ajoutez 60 Frs

Du lundi au vendredi
(samedi sur R.V.)
de 10h à 19h
Tél : **02.40.85.30.85**
Fax : 02.40.38.33.21
Le Plessis
44220 - Couëron

Catalogue disponible sur demande

Périphériques

Disque Dur 850 Mo IDE ..... 950 Frs
Disque Dur 1.6 Go IDE ..... 1490 Frs
Disque Dur 350 Mo SCSI 2 .... 850 Frs
Lecteur ZIP 100 Mo SCSI 2 .. 1390 Frs
DataFlyer 230 Mo SCSI 2 .....1800 Frs
Surf Squirel (sur PCMCIA) ..... 690 Frs
CD-ROM 4x interne SCSI ..... 790 Frs
CD-ROM 8x interne IDE ..... 725 Frs

Mémoires

8 Mo à 60 ns (EDO) ..... 235 Frs
16 Mo à 60 ns (EDO) ..... 499 Frs
32 Mo à 60 ns (EDO) ..... 1199 Frs
1 Mo ZIP A3000 (Occas.) ..... 300 Frs
RAM GVP 4 Mo à 60 ns ..... 790 Frs
RAM GVP 16 Mo à 70 ns ..... 1090 Frs
RAM GVP 16 Mo à 60 ns ..... 1390 Frs

Cartes accélératrices

Blizzard 1240 ERC/40 Mhz .. 2350 Frs
Blizzard 1260/50 Mhz ..... 3990 Frs
Blizzard 2040 ERC/40 Mhz .. 2990 Frs
SCSI pour CyberStorm ..... 890 Frs

Divers...

Souris 2 ou 3 boutons .... 129/139 Frs
Tout CD-ROM pour Amiga ..... N.C.
liste disponible sur demande

Les Cables

Rallonge 3.5" vers 2 x 3.5" .... 120 Frs
Cable 2.5" vers 3.5" ..... 59 Frs
Cable 2.5" vers 2.5" et 3.5" ..... 79 Frs
Switch d'écrans ..... 449 Frs
Plein d'autres modèles disponibles ainsi que des cables sur mesure

Produits Atéo

Branchez 4 périphériques IDE (cables + nappes + docs + boîte)
Atéo IDE mux pour A1200 .... 249 Frs
Atéo IDE mux pour A4000 .....199 Frs
Interface pour Clavier PC
Pour A1200 en tower ..... 349 Frs
Pour A2/3/4000 ..... 399 Frs
Mise à jour ROM (Ver. 1.6) ..... 80 Frs
Boîtiers Atéo TOWER
Boîtier Tower A1200 (+ interface clavier PC + clavier) ..... 899 Frs
Boîtier Big Tower A2/3000 .. 1090 Frs
Kit upgrade Zorro II ..... 1890 Frs
Lecteur disquette DD int. ..... 210 Frs

Cartes d'extensions

Carte SCSI 4008 (DMA) ..... 1290 Frs
I/O AlfaData (1 Par + 2 Ser) . 690 Frs
Picasso IV (4Mo) ..... 3590 Frs
CyberVision 64/3D (4Mo) ... 2560 Frs

Prix modifiables sans préavis.
SARL au capital de 50.000 Frs. RCS : St Nazaire B 403 546 443

Au sommaire:
Caméscope et création
Olivier Debats
Draco et DracoMotion
Thierry Lamblot
Test Casablanca
Stéphane Perolini

Vidéo Numérique

Amiga, caméscope et création

Les compléments optiques

Crise de "Zoomite aigue" !

Dieu! Entre un caméscope que l'on vous propose avec zoom numérique X 100 et un autre avec grand-angle intégré, vous ne savez lequel choisir? C'est que vous n'avez pas tout compris... Alors, voyons en pratique et sans guerre de chiffres, avec des capteurs CCD d'un demi ou de deux tiers de pouce ce qu'il en est réellement.

Mon caméscope est meilleur que le tien...

De nos jours, pas de quartier, les constructeurs se doivent de trouver de multiples arguments de vente plus agressifs les uns que les autres. L'un des tout premiers a été de mettre en avant l'amplitude du zooming qui donnait à peu de choses près des conversations du type "oh, tu as seulement un rapport par 8 ! moi j'en ai un par 12 hyper génial"... Alors que tout le monde se fichait de connaître les plus courtes focales, sujet bien plus primordial s'il en est... Et puis on a commencé à se rendre compte que la majorité des caméscopes avaient de très grosses lacunes au niveau de la position grand-angle,(dossier du mois prochain) et que de seule position grand -angle on avait droit à une équivalence photo 24x36 reflex de 45 voire même 50 mm... C'est à dire, aucune possibilité de filmer avec un champ large.

Peine perdue... Plutôt que de se concentrer sur ce problème, la surenchère a été de rigueur avec l'arrivée du numérique qui nous donne maintenant des amplitudes de zoom par 100... Mais ma brave dame, que voulez vous faire d'un gadget pareil?

(définition du mot gadget ici dans son sens péjoratif "objet, dispositif jugé nouveau mais peu utile").

Et lorsque dans ce cas précis on dit "peu utile", c'est encore avec une extrême complaisance... En effet, les zooms numériques vont peut-être démultiplier la focale mais au détriment de la qualité de l'image, et celle-ci va en prendre un sacré coup au niveau de la résolution qui sera sans coup férir bien pire qu'une séquence vidéo sur cédérom. Voire...

Et même sans plus parler de cette aberration, sachez qu'en équivalence photo, les amplitudes de rapport par 10 ou 12 sont déjà bien significatives puisqu'elles représentent en plus longues focales des télé-objectifs de plus de 400 mm en équivalence photo...

Mise au point... pointilleuse

Prenons un exemple simple: vous avez déjà tenu une paire de jumelles. C'est pratique, on voit loin, mais plus ces jumelles seront puissantes, plus l'angle de champ sera restreint, sans compter ce perpétuel tremblement Parkinsonien au moindre tressaillement de vos mains... imaginez maintenant que vous ayiez filmé exactement et dans les mêmes conditions ce que vous avez vu, et que ces images soient relues sur un moniteur... vous seriez les premiers à vous en mordre les doigts car la séquence serait tout bonnement illisible. Eh bien, si vous accordez le moindre crédit à ce que vous faites, les zooms les plus puissants (même quelquefois sans qu'ils soient numériques) ne vous apporteront rien d'autre que ce genre d'artifice.

L'autre galère du téléobjectif est une demande de mise au point extrêmement précise qui ne supporte pas la moindre erreur, car en butée maximum de la focale, l'angle de champ est d'autant plus restreint et la profondeur de champ limitée au maximum. Le moindre bougé soit du premier plan que vous filmez soit de la bague du diaphragme ne pardonne pas...

Resterait-il une solution ?

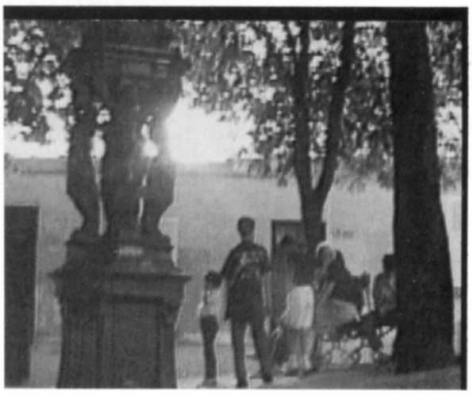
Oui et c'est maintenant qu'il faut mettre à profit le vieil adage "on a rien sans rien", alors vous devrez vite investir dans un pied photo conséquent, tout en évitant les plus légers car on peut penser légitimement au début que c'est un avantage, mais si votre ensemble vidéo bouge dès la première bourrasque de vent et tressaille lorsque vous bougez la bague de votre zoom en manuel, c'est votre investissement initial qui s'écroule...

Autre chose, laissez bien évidemment tomber l'autofocus qui serait de toute façon bien plus dépassé que vous...

On le voit donc, le téléobjectif a suffisamment de contraintes pour qu'on lui jette encore la pierre. Si nous voulons terminer ce feuillet sur une note plutôt positive, sachez qu'un zoom en butée avant maximale vous donnera entière satisfaction dès lors que l'appareil ne bronche pas quand vous voulez vous essayer à la "macro", c'est à dire filmer le tout petit (insectes, fleurs, etc...) ce, en ayant un très grand rapport d'agrandissement pour de bien belles images à la clef...

Action !

Zoom optique normal



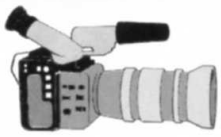
Zoom numérique X 20

Pour conclure

Nous avons vu que les plus longues focales et les rapports les plus importants ne sont pas vraiment exempts de pièges divers, dès lors que vous voulez tourner à l'aveuglette, quant aux démultiplicateurs numériques actuels qui vont devenir légion, que ceux-ci ne soient surtout pas considérés comme un avantage, mais plutôt comme un truc dont vous vous servirez une fois ou deux avant d'oublier cette commande à jamais!

La suite le mois prochain avec nos amis les compléments optiques grands-angles...

Olivier Debats

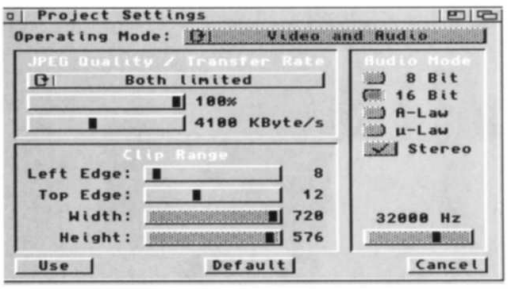


Draco et DracoMotion

Une configuration intéressante pour le montage virtuel

Les possibilités de montage virtuel sur Amiga ne sont pas légions. La carte VlabMotion se trouve limitée par le zorro 2 et le développement de Digital Broadcaster Elite sur Amiga semble avoir marqué le pas. Alors que le marché semblait irrémédiablement promis au monde PC, MacroSystem a donné un coup de pied dans la fourmilière en sortant sa carte DracoMotion proposant du même coup une alternative plus qu'intéressante. Afin de mieux jauger la bête, je me suis rendu chez un ami possédant le tandem Draco + DracoMotion.

Alors, en piste pour le test.



Projet Setting

Quelques petits rappels

(Draco et MJPEG)

Le problème majeur en montage virtuel c'est le traitement de l'énorme flux de données informatiques. En Pal une seconde d'images non compressées pèse environ 30 MO. Alors, comment faire transiter tout ce petit monde sans créer un goulot d'étranglement. La chaîne informatique de traitement doit être optimisée: disques durs hyper rapides (de préférence SCSI 2 compatibles Audio-Vidéo), et contrôleur et bus rapides. Muni de disques durs performants, le Draco dispose justement de ces particularités grâce à son bus DracoDirect. Pour éviter les "bouchons" et afin de limiter l'encombrement et l'engorgement des disques durs, on fait appel à un type de compression particulier: le Motion Joint Photographic Expert Group (MJPEG) à ne pas confondre avec le MPEG utlisé pour la diffusion et totalement inadapté au montage virtuel. En compressant les données, le MJPEG évite les redondances en éliminant les pixels identiques. Hélas, une compression importante si elle limite le poids des données dans le même temps sera destructrice et engendrera une perte de qualité. Vous l'aurez compris, l'important est de trouver le juste compromis entre le type de compression et la qualité recherchée; la finalisation en Bêta Sp ne réclamera pas le même type de compression qu'un montage final en VHS. Sur Draco c'est le logiciel Movie Shop qui nous permettra de régler tous les paramètres.

La configuration testée

Le Draco testé dans sa version 060 est équipé d'une carte DracoMotion pour l'acquisition et la restitution des images et des sons, d'une carte son Tocatta, d'un disque système Quantum Fireball 1,2 GO, de 3 disques Fujitsu FSCSI 2 AV de 4 GO chacun, d'un disque Quantum Grand Prix de 4 GO et de 80 MO de ram (60 et 70 nano/s). Le système est le 1,3 et tourne sous Cybergraphics. Nous utilisons MovieShop 3,6 et Monument Designer 2,00. Un moniteur 17 pouces Ilyama sert à l'affichage pendant qu'un écran de marque Thomson assure le contrôle en sortie carte. Un magnétoscope HI8 EVS 1000 Sony assure la lecture et l'enregistrement des images. Il n'est nul besoin de posséder une configuration aussi musclée mais 18 MO de ram, un disque dur système et un autre de 4GO Audio Vidéo dédié à Movie Shop me paraît vraiment le minimum vital. Cependant, vu la baisse de la mémoire ces derniers mois, il serait dommage de brider l'ensemble et une barette de 32 MO devrait vous rendre la vie fort agréable. La carte DracoMotion dispose d'un module audio avec entrées et sorties sons utilisable pour la capture. La carte Tocata n'est pas indispensable mais pratique pour qui souhaite éditer ou retravailler la partie sonore.

Le but du test

Aussi bon soit-il, celui ci n'a pas la vocation d'être complet. Il a été réalisé sur une durée voisine de cinq heures et il aurai fallu deux à trois fois plus de temps pour tout tester. Utilisateur d'une carte VLab Motion et de MovieShop j'ai surtout souhaité juger la stabilité de l'ensemble afin de savoir s'il pouvait répondre aux attentes du grand public et des institutionnels et s'il était possible de réaliser un montage supérieur à 10 minutes. Avant ce test j'ai donc passé de longues heures à derusher afin de sélectionner des images variées et de bonne qualité tant au niveau des contrastes, des couleurs que des sujets et des prises de vues. J'ai eu la chance de pouvoir m'installer aux commandes de la machine en conditions d'utilisateur.

Les réglages

Comme la VLab Motion, la carte DracoMotion utilise des partitions propres inaccessibles à l'Amiga Dos. Pour notre test nous utilisons un disque de 350 MO pour l'audio et un de 4 GO pour la vidéo que nous formatons par un formatage rapide et que nous renommons pour éviter toute confusion avec un autre disque ou partition.

Nous pouvons à présent lancer MovieShop afin de régler les différents paramètres d'acquisition. Nous commençons par sélectionner l'entrée, Yc dans notre cas (Windows/Settings/Input Selection), puis les réglages vidéo: brightness et contrast à 100% et chrominance à 75% (Windows/ Settings/ Video).

Ensuite, vient le réglage certainement le plus important : celui du taux de compression (Windows/setting/project). Associé à la carte DracoMotion, MovieShop permet de jouer simultanément sur le taux de compression et sur le débit souhaité. Ce n'est pas le cas avec la carte VLabMotion. Nous choisissons l'option "both limited" avec un réglage de 90% pour la compression et 3 MO pour le débit. Nous avons par la suite changé ces réglages. Pour l'audio, nous sélectionnons le mode stéréo en 16 bit échantillonés à 32 Khz ; une valeur moyenne pour la carte mais fort acceptable cependant (la carte autorise un échantillonage jusqu'à la qualité DAT, c'est à dire 48 Khz). Autre réglage aussi très important à

effectuer, celui du buffer (Windows/ settings/ buffer); nous calons tout çà comme suit: buffer size à 34 MO, Record Burst Size et Play Bust Size à 256 KO et enfin Pre Load Size à 16 MO. On choisit ensuite la partition pour la vidéo : on indique le path à MovieShop (Settings/Paths File Name/Video Partition). A ce stade on peut voir le nom de notre partition vidéo sur la partie supérieure de l'écran. Nous l'initialisons et l'offrons à MovieShop (Project/New) et pratiquons de la même façon pour la partition audio. De partitions DOS, nos deux partitions sont devenues non DOS pouvant maintenant être reconnues par MovieShop.

L'acquisition

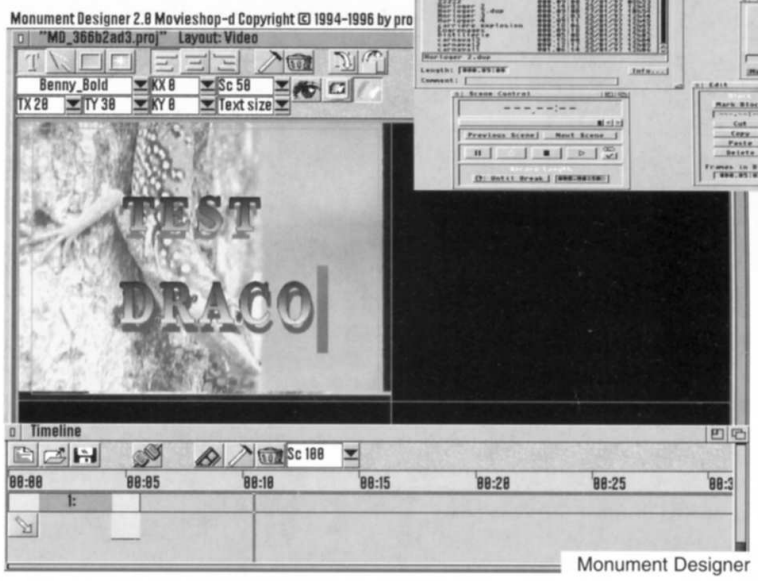
Tout étant connecté et réglé, nous pouvons débuter l'acquisition et lancer notre magnétoscope. Des images ramenées de la Martinique apparaissent en premier: cocotiers bordant des plages de sable fin, végétation luxuriante doucement balancée par un vent tropical, bateaux de pêcheurs aux couleurs, vives, la piscine et son eau turquoise et La plage du Diamant avec son rocher légendaire. Le grand jeu. Grâce à mes clics de souris dans le panneau de commande (scène Control) et sans s'émouvoir devant tant de couleurs notre Draco emmagasine des torrents de pixels. Changement de décor draconien (et ce n'est pas un jeu de mots..). Nous sommes revenus sur le continent pour suivre les évolutions d'une énorme pelleteuse et autres engins de travaux publics évoluant dans une carrière de schiste.

Plans larges, plans serrés...
Tirs de dynamite dans la même carrière. Puis, de nouveau, changement de sujet.

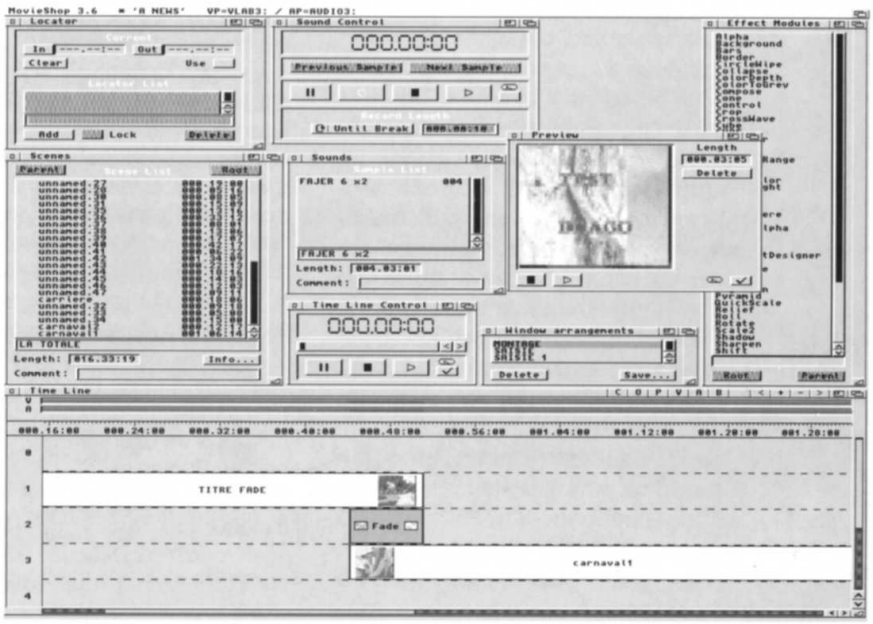
Une interview d'une actrice de cinéma dans un écrin de verdure avec en arrière plan un groupe de folk ; histoire de voir comment le Draco va s'accomoder de tout ça tant du point de vue de l'image que du son. Entre temps, histoire de corser un peu, nous avons monté le débit à 4 MO/seconde. Pas un cri, pas un geste. Le Draco poursuit sa mission sur le chemin que nous lui avons tracé. Autre torture que j'impose à la bête, un champ de pissenlits en fleurs que j'ai survolé en rase motte avec ma caméra. Nous jetons un oeil sur notre projet : nous avons déjà enregistré un peu plus de dix minutes (Project/Project Info). C'est très pratique car MovieShop nous permet à tout moment de connaître le temps enregistré pour l'occupation disque correspondante et le temps restant et le volume disque disponible. Nous décidons de monter le débit à 5,1 Mo/seconde: ça passe ou ça casse. Et bien, ça passe. Ce ne sont pas les images suivantes qui auront fait trembler le Draco (gros plans sur des

Monument Designer Preview

Projet info

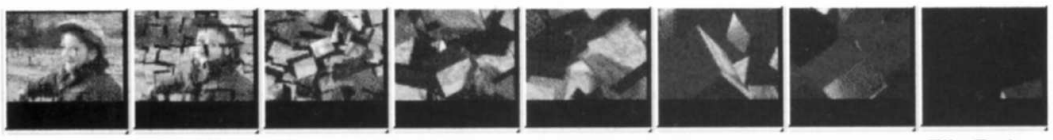


Monument Designer



Preview

Effet Tourné Page



Effet Explose

Cube sans fond

travaux éxecutés par un horloger sur de petites pièces de laiton, musiciens multicolores filmés au cours d'un carnaval local). Le Draco a rempli avec succès la première partie de son brevet de passage. A aucun moment nous n'avons aux compressions désirées, connu le moindre problème ou le moindre plantage. Les scènes ont toutes été enregistrées et nous n'avons effectué aucune modification des réglages si ce n'est l'augmentation du débit.

Le montage

Comme dans tout montage virtuel qui se respecte, MovieShop permet l'organisation et le montage des scènes capturées grâce à la Time Line. Ce n'est pas une mais deux Time Line qui sont proposées à l'utilisateur.

La première (Easy Mode), d'un emploi facile et assez classique avec ses deux lignes vidéo et sa ligne d'effets intéressera les utilisateurs désirant effectuer du montage "cut" (plan après plan) ou ne souhaitant pas mettre en oeuvre des effets trop sophistiqués. En effet seuls les effets simples pourront être utilisés avec cette méthode (pas d'effets 3D, mais fondu enchaîné par exemple).

Pour notre part, nous faisons appel au deuxième mode, RPN pour Reverse Polish Notation. Contrairement à l'Easy Mode, le RPN mode n'est pas limité à trois lignes de temps mais à 1000. Voilà qui permet de voir venir.

Le gros avantage de ce mode est surtout qu'il permet de combiner des effets entre eux afin de créer des effets en cascade permettant ainsi une multitude de combinaisons. Nous avons donc placé nos séquences les une après les autres sur notre Time Line en déposant ici et là quelques effets.

Il faut noter qu'il est possible de travailler avec ou sans vignette de prévisualisation des séquences: MovieShop vous montrera l'image de début et l'image de fin de votre séquence. Les habitués de Première seront sans doute un peu déçus.

A une idée "gadget" (que je n'ai d'ailleur pas trouvé) je préfére une édition des séquences sur écran de contrôle. A noter que vous pouvez toujours zoomer sur votre Time Line de façon à l'agrandir ou, au contraire, à élargir votre champ de vision. L'ensemble est pratique mais j'ai cependant quelques petits regrets par rapport à l'ergonomie de la Time Line. Je préfèrerais une édition du type PVR qui permet de déplacer les différentes scènes sur la ligne, le temps d'un clic de souris, sans avoir à les déplacer une à une du chutier à celle ci. Il peut être parfois aussi un peu pénible à la longue de devoir déplacer le curseur en dessous de la Time Line afin de recrèer de la place en fin de Time Line pour positionner la scène suivante. Ce ne sont pas de gros problèmes mais ce sont des petites choses qui peuvent rendre la vie tellement agréable.

Les effets

Les panoplies d'effets qui accompagnent les solutions de montage virtuel représentent un pouvoir attractif pour les vidéastes.

Songez donc: il aurait été impensable pour un vidéaste de songer un seul instant, il y a encore quelques années, de pouvoir réaliser des effets de type ADO sans débourser quelques dizaines, voir quelques centaines de milliers de francs. Ceci est maintenant rendu possible grâce au montage virtuel. De ce point de vue, je dois dire que le Draco ne décevra personne car la palette d'effets est impressionnante.

58 effets de fort belle facture sont au rendez vous et deux nouvelles disquettes d'effets sont disponibles (la 4 et la 5). Il est en effet possible de pratiquer des "tourné de pages" dans tous les sens, de mapper des scènes sur un cube par exemple..etc. Ces effets peuvent être parfois assez complexes à mettre en oeuvre et on ne pourra que regretter la non traduction de la doc qui est hélas restée en allemand (pour moi en anglais passe encore mais ne maitrisant pas la langue de Goethe...).

Pour notre test, nous n'avons utilisé que très peu d'effets par manque de temps. Utilisateur d'une carte Vlab Motion j'ai déjà eu la chance d'en apprécier la fluidité et la variété. Il est évident que plus le nombre d'effets sera important, plus le temps de calcul sera grand, certains effets étant plus gourmands que d'autres en calculs. Quelques exemples seront parlants.

Pour une seconde d'effet, compter 1 mn 03 pour un flip horizontal ou vertical, 40 secondes pour un fade through, 33 secondes pour un fade in/out et 17 minutes pour un cube scale 50% start end rotation à 360° sur un seul axe et pour une durée d'effet de 9 secondes. Il est bien entendu possible d'effectuer tous les calculs en fin de montage ou alors au fur et à mesure, en prenant soin à chaque fois de sauver ainsi la scène. Les ralentis sont au rendez

vous, et ils sont entièrement paramétrables avec MovieShop et de fort belle facture (pour ce faire utiliser les fonctions Mark Block, Copy, New puis dans la barre de menu choisir Edit/Slow_QuickMotion en réglant le paramètre de ralenti ou d'accélération par valeur d'une unité). Le calcul qui en découle est assez rapide.

Le titrage

MovieShop n'offre pas une fonction de titrage très sophistiquée. Cependant, la parade existe, elle est proposée par ProDad et se nomme Monument Designer. Je n'entrerai pas trop dans le détail sur ce produit puisqu'un article a été consacré par Amiga News au mois de décembre 1996. Je rappellerai simplement que le lissage est remarquable et que la fonction preview bien que lente est fort agréable à utiliser surtout avec un écran sous CyberGFX.

Monument Designer ne propose pas des effets d'une grande richesse et somme toute assez classiques (wipe, slide, scroll..etc.). Mais comme de nouveaux effets de type 3D ne devraient pas tarder à arriver pour Monument Designer tout sera pour le mieux dans le meilleur des mondes...

Le montage final, impressions

Nous avons placé toutes nos scènes sur la Time Line, calculé nos différents effets et titres et sauvé l'ensemble. Voici venu le moment tant attendu: celui de la relecture du montage final. Je place mon scope en pause enregistrement et lance notre montage. Tout se passe bien jusqu'à la septième minute environ où une scène de 4 secondes environ de notre montage refuse de passer et bloque l'ensemble, à la grande surprise de mon ami. Nous effaçons la scène récalcitrante et relançons la lecture. Cette fois, plus de problème. Le Draco récite ses gammes aussitôt enregistrées par le scope. Nous recopions ainsi nos 16 minutes et 33 secondes sans problème particulier: aucune saccade et pas de saute d'images. Tout y est. Le soir, de retour à mon domicile, je m'empresse de relire ma bande HI8.

Pour moi, c'est primordial: c'est la qualité de mon master que je juge et il permet de comparer un montage analogique-analogique à un montage analogique-numérique. La bande montée sur le Draco est assez voisine de mes masters montés en analogique. Je constate une perte de qualité sur certains plans (montée de contraste et images bruitées dues à la compression numérique) en particulier quelques images de végétation filmées en Martinique et certains plans de mon gamin évoluant dans une piscine écrasée par le soleil tropical. Il est vrai que ces images ont été tournées dans des conditions d'éclairement extrême et sont constituées presque exclusivement de contre jour et présentent des "contrastes locaux" très importants. De plus ces images avaient été compressées sur la base d'un débit de 3 MO/s; en fait 2,9. J'aurais aimé pouvoir refaire un essai à 4 ou 4,5 MO/seconde. Hélas n'ayant plus le Draco sous la main, j'ai refait des essais sur le PVR d'un ami à 4 MO/seconde. A ce taux de compression, le PVR s'en est mieux sorti mais là aussi la compression a laissé des traces. Les autres images de mon montage sont irréprochables: les contours sont nets, les couleurs sont particulièrement bien rendues et les dégradés de couleurs remarquables. Je ne note aucun phénomène de cross color. Je ne constate qu'un très léger bruit, dû à la compression sur quelques sujets en mouvement. L'ensemble du montage est de toute façon d'excellente qualité et ce ne sont pas les quelques remarques faites ci dessus qui doivent ternir la remarquable impression de l'ensemble. Les images que j'avais apportées présentaient toutes des particularités dont le Draco et la Draco Motion se sont très bien accomodées. Il y a fort à parier que personne ne rencontrera sur un montage des images aussi particulières que les miennes. Si tel était le cas, MovieShop possède de nombreux réglages permettant de surmonter les problèmes pouvant intervenir.

Voici un avant-goût du test de DraCo Motion que vient de m'envoyer Laurent RIVATON de Nouméa.

J'ai pu faire un premier test de ma DMotion. Un test éclair >malheureusement, car le manque de temps s'est fait cruellement sentir en cet après-midi de février!

En bref, je n'ai pas saisi d'images, cependant, je pense que certaines photos d'oscillo seront parlantes. Mais il faudra attendre un petit peu! Si mes résultats n'arrivaient pas à temps pour étoffer ceux des testeurs concurrents, çà serait la faute à Draco Inc, aux USA, qui m'ont fait languir pendant 2 mois! Mais bon tant pis, et puis çà n'est peut-être pas de leur faute!

Ceci dit, voici mes impressions à chaud et en 2 mots: pas mal...

Ce qui a conforte ma première impression! Mais le verdict de l'appareillage sophistiqué est clair, les niveaux de sortie sont corrects, le noir est à niveau tout comme son complice le blanc.

On ne note pas "d'écrasement" des niveaux comme c'était le cas avec mon ancienne VLabMotion. La mire de barres proposée montre que la sortie est bien équilibrée, l'oscillo fait en effet apparaître un bel escalier. Les transitions de couleurs semblent correctes. Nous n'avons testé que la sortie Y/C, avec une anim 3D.

Je n'ai donc pas d'avis en ce qui concerne l'acquisition et la restitution de scènes à partir de sources externes. Il me reste donc à confirmer ces impressions par un test sérieux. Mais il est clair que la qualité est bien meilleure qu'avec la VLM, que tu n'as pas connue!

Globalement, tu auras compris que je suis assez satisfait pour l'instant...

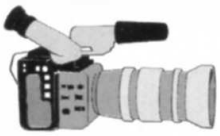
Well well well, je me remet au travail...

A bientot!
Laurent Rivaton

Conclusions

Le Draco et sa carte Draco Motion m'ont réellement séduit et je ne peux que conseiller cette configuration aux vidéastes souhaitant s'adonner au montage virtuel (amateurs ou institutionnels) à partir de formats HI8 ou SVHS. Nous avons travaillé à des taux de compression forts intéressants (par moments 254 MO pour une minute de vidéo en HI 8). Cela prouve que l'ensembre devrait fort bien s'accommoder des nouveaux formats numériques (des emplacements libres sont prévus sur la carte). MacroSystem a réussi le pari de proposer une solution très performante et opérationnelle sur des montages de longue durée. Ce n'est pas encore le cas sur PC avec les cartes Miro ou AVMaster qui ne sont pas encore livrées avec les drivers pour Windows NT. A première vue, la solution Draco peut paraître chère comparée à une configuration à base de PC. Mais le Draco offre l'avantage d'un ensemble performant et bien configuré d'entrée de jeu et de suite opérationnelle pour le montage virtuel. Ceci est loin d'être le cas sur d'autres plate-formes. Le seul reproche que je ferai et il me paraît facile d'y apporter une solution, c'est la faiblesse du support technique (documentation). Je pense que si MacroSystem veut imposer sa machine et réellement prendre des parts de marché importantes en France, ils devront absolument livrer leur Draco avec des documentations francisées. Le montage virtuel requiert quelques connaissances pour la mise en route et je crains que de nombreux clients potentiels ne se détournent vers d'autres solutions. Ce se serait vraiment dommage car la machine vaut vraiment la peine qu'on s'y intéresse.

Thierry Lamblot



Casablanca

Le montage virtuel pour Monsieur Tout-le-monde

Tous le monde en a entendu parler, l'a vu en photo et en a discuté avec un autre passionné de vidéo mais pour voir "l'appareil, la boîte, l'engin", c'est une autre affaire. J'ai eu la chance de pouvoir l'utiliser pendant une soirée... Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, un petit rappel de ce que fait le Casablanca. C'est donc une machine qui permet de réaliser des montages vidéo de manière totalement virtuelle. Tout le matériel vidéo est digitalisé sur le disque dur, organisé dans l'ordre désiré et recopié sur bande vidéo une fois le travail terminé. On a donc besoin au minimum d'un magnétoscope vidéo.

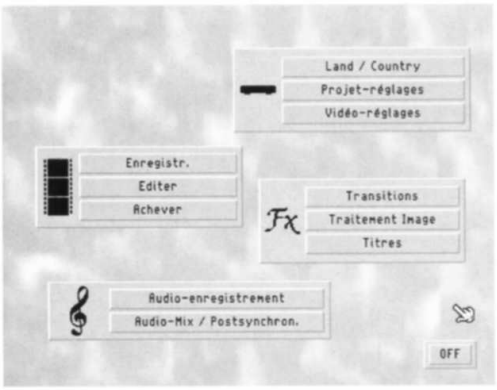


Figure 1

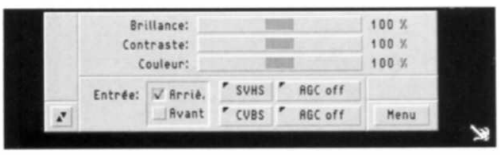


Figure 2

Figure 4

Hardware

Quand on déballe l'appareil, il ressemble vraiment à un magnétoscope de salon (style VHS, Hi8,etc...). On trouve dans le carton: un trackBall (que l'on peut remplacer par une souris), un manuel, une disquette de mise à jour (version 1.2 du 29 janvier 1997) et des câbles (1 secteur, des cinchs pour l'audio, un câble Y/C-Y/C, deux câbles Y/C-cinch qui permettent la connexion en composite et une prise péritel). On branche l'appareil directement sur la TV ou le moniteur, on lui connecte une source vidéo (une caméra DV-VX9000E pour notre test) et audio. La face avant est rabattable et donne accès au disque dur (un atlas II 4.3 Gb pour notre test) et au lecteur de disquette. Pour les connexions, on retrouve sur la face arrière les entrées et sorties vidéo/audio, un connecteur pour une souris série, un bus RS232, un connecteur SCSI DB25, un connecteur pour un clavier externe et un connecteur Péritel. Il y a un emplacement pour le connecteur DV (au format IEEE P 1934) mais celui-ci est vide pour le moment (c'est une option qui ne devrait pas tarder). On trouve sur la face avant des entrées vidéo/audio. La sélection entre l'avant et l'arrière se fait par soft. Pour le test, tous les branchements se sont faits en Y/C.

Démarrage

Pour faire démarrer le Casablanca, on appuie sur l'unique bouton de la face avant, on introduit la disquette de mise à jour et on attend. Si le disque dur est neuf, c'est un peu plus long car le système prépare celui-ci, mais cela reste très rapide. Une fois la mise à jour chargée sur le disque dur, il n'est plus nécessaire de la remettre. Il est à remarquer que le disque dur se trouve logé dans un tiroir et qu'il est très facile de le changer. Il peut être intéressant de posséder plusieurs DD. Une fois que le Casablanca a démarré, on se retrouve dans le menu principal (figure 1), où il y a quatre groupes de sous-menu: le réglage (vidéo, qualité, langue, etc...), l'édition (enregistrement, éditer, etc...), les effets (transitions, traitement de l'image, titrage), et le son (enregistrement, post-synchro). On n'a pas accès au système d'exploitation donc il n'est possible de changer que ce qui nous est proposé. Il est très difficile de faire des fausses manoeuvres avec ce système. L'interface est très simple, claire et facile à comprendre. C'est le système le plus facile que j'ai essayé jusqu'ici. (Je suis l'heureux possesseur d'une carte Broadcaster Elite et le soft de montage est plus compliqué à utiliser). Il m'a suffi d'une demi-heure pour comprendre les principales fonctions du Casablanca, (sans manuel, celui-ci était en allemand!)

Les réglages

Le premier des trois sous-menus permet de choisir la langue du soft, de régler l'heure frontale (qui ne reste pas en mémoire si on débranche le secteur de l'appareil) et la vitesse de la souris. Le deuxième permet le

Figure 3

choix de la qualité vidéo (12 niveaux), de la connexion utilisée et nous informe sur le temps disponible sur le disque dur. Enfin, le dernier permet de contrôler l'entrée du signal et de faire quelques réglages (luminosité, contraste et saturation), (figure 2). Tous ces réglages se font avec la vidéo live incrustée derrière les menus. Ils sont très intuitifs.

L'édition

Le menu enregistrement permet de digitaliser ces séquences vidéos directement sur le DD. C'est simple comme sur un vrai magnétoscope. Casablanca donne automatiquement un nouveau nom à la séquence mais il est aussi possible d'en choisir un (figure 3). Le menu éditer (figure 4) est le plus important du Casablanca. C'est là que l'on va passer le plus de temps pour la réalisation de notre montage. On peut diviser les séquences en plusieurs petits morceaux accessibles individuellement, puis on règle, à l'image près, le début et la fin de nos petits plans (figure 5 , qui se trouve en couleur p2). Avant de les insérer dans le "storyboard" (en haut de l'écran), on peut réaliser divers effets sur les séquences (figure 6) : ralenti, accéléré strobe, etc...). Il faut ensuite mettre les séquences dans l'ordre désiré en cliquant dessus et en choisissant insérer. Le système va mettre ainsi les séquences les unes derrière les autres. Il est bien évident qu'il est toujours possible de changer l'ordre grâce aux fonctions remplacer ou effacer. Une fois que l'on est content de la suite du plan (on peut à tout moment vérifier l'enchaînement de ceux-ci en jouant le "storyboard" depuis le début par la "touche" play), on peut s'attaquer aux transitions. Pour cela, il suffit de se placer sur le plan où l'on veut une transition et d'appuyer sur "transition". Un nouvel écran s'ouvre (figure 7) où l'on voit les deux plans et la liste des transitions proposées.

Il y a déjà beaucoup de possibilités de volets incluant aussi des effets 3D (figure 8, montre l'effet explode). Plusieurs transitions ont des paramètres réglables par l'utilisateur. Une petite prévisualisation est possible (petite mais encore lisible). Un des autres menus de

l'écran éditer permet le traitement des images, comme le négatif, fausses couleurs, miroir, etc... C'est à partir de ce menu que l'on accède au titreur. Il est simple d'emploi et autorise les effets les plus utilisés en titrage (scroll vertical, scroll horizontal, fondu, etc...). Pour le moment, seulement 6 polices de caractères sont disponibles. Elles sont en format CG fonts donc de taille variable. L'édition du texte se fait à la souris (figure 9) mais si un clavier externe est branché, il est possible de taper plus facilement du texte. Un petit preview est aussi possible. Une fois revenu sur l'écran éditer, on remarque que les transitions, les traitements d'image et les titres apparaissent sur les vignettes du "storyboard". Ils ont un cadre rouge tant qu'ils n'ont pas été calculés, car il ne faut pas oublier que sur le Casablanca, aucun effet n'est réalisé en temps réel mais que tout doit être calculé. (Les temps de calcul sont raisonnables mais une carte accélératrice ne serait pas de trop (annoncée à base de 68060)). Un fondu enchaîné de deux secondes a pris environ 5 minutes de calcul. Une fois les transitions calculées, le cadre devient vert. Il y a encore d'autre possibilités au niveau de l'édition mais je n'ai pas eu le temps de tout essayer.

Figure 6

Figure 7

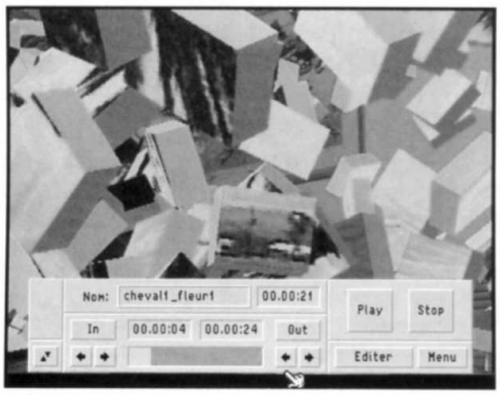


Figure 8

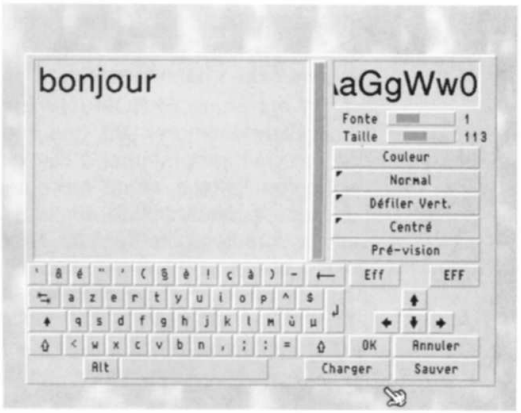


Figure 9

Le son

Le premier menu du groupe son permet l'enregistrement de son sans vidéo (figure 10). C'est comme un enregistreur numérique. Après avoir digitalisé, des sons, on entre dans l'écran de post-synchronisation où l'on accède aux réglages sur les trois pistes son (figure 11). Il est alors possible de rajouter des sons, de régler les niveaux, etc... La partie son est peut-être encore un peu simple car on ne peut que régler les niveaux sur les sons qui sont synchrones avec la vidéo (ou alors, je n'ai pas trouvé comment faire pour les désynchroniser !). A voir dans les prochaines versions du software.

Pour finir

Il faut encore dire que le bouton de droite permet de revenir en arrière dans l'arborescence des menus. Quand un menu utilise un "slider", le fait de cliquer dessus avec la souris permet un contrôle de celui-ci sans avoir besoin de maintenir le bouton de gauche enfoncé. Il faut réappuyer sur la souris pour sortir de ce mode. Bizarre au début mais très pratique. Après avoir tout mis en place, il ne reste plus qu'à enregistrer le produit fini sur une cassette grâce au menu "achever". Il y a même la possibilité de sauvegarder le montage sur DAT (à essayer). Et la qualité de l'image dans tout cela? Il faut rappeler que le Casablanca est basé sur la VLabMotion du Draco. La qualité de l'image est surprenante et même très bonne. Avec une source DV, il est très difficile de voir une différence entre l'original et la version digitalisée! Impressionnant. Je n'ai pas essayé la meilleure qualité possible (donnée comme du Betacam SP) car je n'avais pas de source disponible. Le temps utilisé sur le disque dur par les différentes qualités sont les suivants: Qualité 6: VHS, env. 19 min/2Gb; Qualité 9: (celle du test) DV, env. 12 min/2Gb; Qualité 12: Beta, env. 10 min/2Gb.

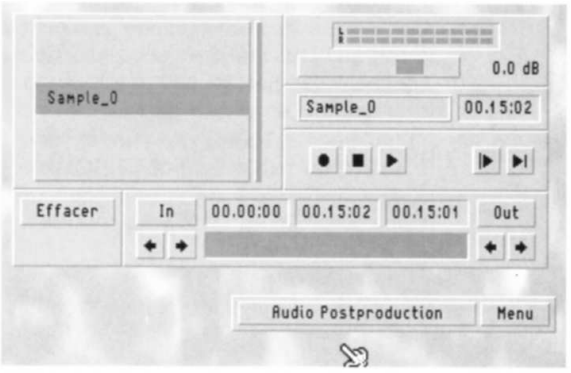


Figure 10

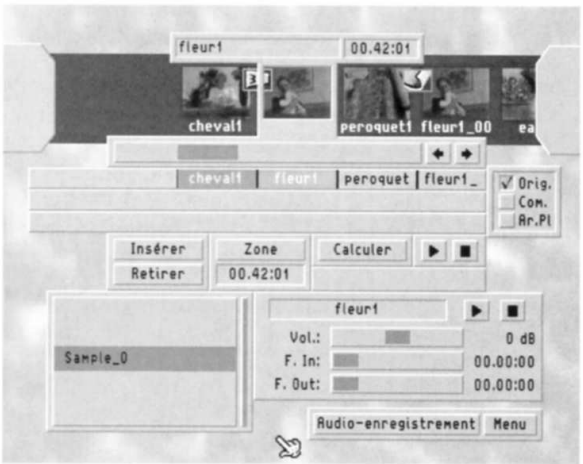


Figure 11

Conclusion

Après une soirée d'essai, je suis enchanté par le Casablanca pour sa qualité d'image et surtout sa simplicité d'utilisation. C'est la première fois qu'un système de montage virtuel sur "ordinateur" (Le Casablanca est-il un ordinateur?) ne nécessite pas des heures d'apprentissage. On est tout de suite dans le bain et surtout productif. Le Casablanca est à conseiller à tous les amoureux de la vidéo qui n'ont pas forcément le virus informatique; et pour le prix ... il est sans concurrence! Je tiens à remercier la maison VIDEO SYSTEMS à Genève pour le prêt du Casablanca.

Stephane Perolini

Changeur Multi-Kickstart

Quatre Kickstart en un seul ROM !

Depuis que mon chère Amiga 2000 s'est vu greffer une ROM 3.1 pas plus tard qu'hier, je me suis retrouvé avec 2 vieilles ROM 1.3 et 2.05 sur les bras et un problème cornélien à résoudre : que faire pour pouvoir continuer à passer d'un système à l'autre, sans faire appel à un double ou triple changeur de Kickstart, denrée devenue rare de nos jours ?

ROM et EPROM

L'idée m'est venue de la ROM 3.1 elle-même. Etait-ce une ROM de pré-série de feu Commodore? Ce n'était pas une vraie ROM mais une EPROM AMD de type AM27C400, qui est une 4Mbits x16.

Une ROM (Read Only Memory) est une mémoire que par définition on ne peut que lire; pas possible d'écrire dessus. En outre, son contenu est "grillé" en usine lors de la fabrication, le rendant inaltérable. Les ROM ne sont donc ni effaçables ni reprogrammables par l'utilisateur.

A l'inverse, une EPROM (UV Erasable Read Only Memory) est une mémoire que l'on peut programmer à l'envie, pour peu qu'on l'efface avant reprogrammation en appliquant une lumière ultraviolette sur la petite fenêtre en quartz qu'elle comporte. De fait, son contenu peut être modifié, au contraire d'une ROM.

Une EPROM est donc une mémoire effaçable et reprogrammable, particulièrement utile en cours de développement puisque réutilisable, mais de coût élevé. Une ROM, elle, voit son contenu figé une bonne fois pour toutes lors de sa fabrication, lorsque le développement du Kickstart est mûr et prêt à être installé dans les machines, mais de coût modique une fois fabriquée en grande série.

D'où ma question concernant cette ROM 3.1, qui est en fait une EPROM que Commodore a dû acheter en nombre pour ses premiers prototypes de Kickstart 3.1.

Chance pour moi donc : tout le monde pensait jusqu'à présent que les ROM de Commodore étaient conçues exprès pour l'Amiga, donc possédant un brochage hétéroclite incompatible avec tout autre type de mémoire reprogrammable (EPROM, EEPROM..) du commerce. Cette "ROM-EPROM" nous prouve le contraire, car ce circuit de marque AMD est tout ce qu'il y a de plus standard : on peut donc acheter des EPROM vierges et ainsi COPIER DES ROM KICKSTART!

Deux ou quatre rom en une

Pour faire des essais, j'ai essayé vainement de me procurer cette EPROM: peine perdue, elle n'est plus fabriquée! De plus, c'est une EPROM un peu spéciale dont les données sont lues sur 16 bits (68000 oblige) et non pas sur 8 bits comme l'écrasante majorité des EPROM du commerce.

Il me fallait donc trouver un modèle équivalent pour mes tests, et je suis tombé sur les EPROM 8Mbits (M27C800) et 16Mbits (M27C160) de marque SGS-THOMSON, strictement compatibles broche-à-broche avec l'EPROM AMD 4Mbits, et possédant également un bus de données sur 16 bits.

Leur avantage supplémentaire était leur taille: 2 ou 4 fois supérieure à la ROM Kickstart que j'avais en main. Pourquoi donc ne pas caser 2 ou 4 ROM Kickstart dans UN SEUL CIRCUIT?

Plus besoin de changeur de Kickstart, puis toutes les données sont sur une unique puce enfichée dans le support de la ROM d'origine.

En utilisant de telles EPROM, copier les ROM Kickstart déjà en votre possession devient possible, pour les réunir dans une seule et même EPROM comme décrit ci-après, en gardant précieusement dans un coin vos vieilles ROM Kickstart dont la possession atteste de la licence dont vous vous êtes acquittés en les achetant. C'est un peu comme l'utilisation de ROM Macintosh pour un émulateur AMax : gardez le Mac d'où elles proviennent !

Concept

La seule différence entre ces EPROM 8Mbit et 16Mbit et la ROM Kickstart d'origine est qu'elles comportent soit 1 (8Mbits) soit 2 (16Mbits) lignes d'adresses supplémentaires: A18 et A19. L'Amiga, elle, n'en a cure: elle ne gère que les adresses A1..A17, soit une ROM de 512Ko (4Mbit) maximum. Les dernières révisions d'Amiga 500, A500+ rev. 8A, semblent avoir été prévues d'origine pour des ROM de taille plus importante, puisque le support de la ROM comporte 42 broches au lieu des 40 habituelles.

Il nous suffit donc de sélectionner, à l'aide des signaux A18 et A19, une "banque" de 4Mbits parmi les 2 (8Mbits) ou 4 (16Mbits) disponibles dans l'EPROM, et le tour est joué : l'Amiga démarre sur cette ROM Kickstart logée (programmée) dans cette "banque". *(schéma "Eprom816)*

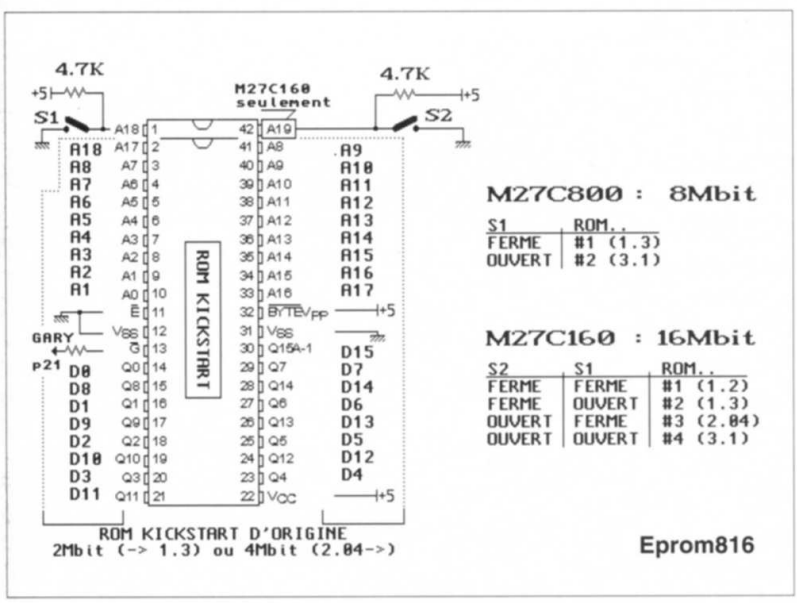
La sélection de l'une des banques de 4Mbits se fait à loisir simplement à l'aide de 1 ou 2 cavalliers ("jumpers"), comme sur les tableaux (cf dessin) pour lesquels j'ai pris comme exemples deux ROM 1.3 et 3.1 (EPROM 8Mbits) et quatre ROM 1.2 1.3 2.04 et 3.1 (EPROM 16Mbits).

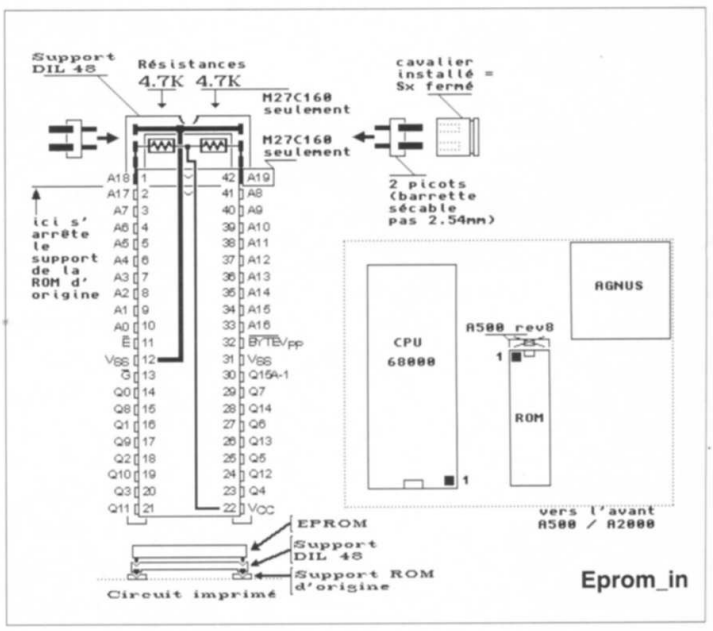
Réalisation

Outre l'EPROM elle-même, très peu de matériel suffit :

- un support DIL 48 broches "tulipe" (ou 2 supports de 24 broches éventuellement, mis bout à bout)
- 2 résistances de 4.7K ohms 1/4W (ou mieux, 1/8W, encore plus petites)
- fil fin, soudure fine, etc.. et beaucoup de minutie

Toujours se reporter au schéma pour





plus de clarté : *(Schéma Eprom_in)*

Insérer l'EPROM vierge dans le support DIL 48, telle que sa broche 1 se trouve en regard de la broche 4 du support : de cette façon, 3 broches vides sont libérées de chaque côté, en bout de l'EPROM : broches 1..3 et 46..48 du support.

Couper ensuite presque à ras les 4 pattes de chaque côté sous le support : les 3 précédentes (libres) et A18 (= broche 4, côté gauche) ou A19 (= broche 45, côté droit, 16Mbits uniquement). De cette façon, il reste 40 broches qui "dépassent" de dessous le support, plus 8 coupées : 2 (1 de chaque côté) qui reçoivent A18 et A19, et 6 (3 de chaque côté) en l'air pour l'instant.

Travailler maintenant côté face ("pattes") du support, par en-dessous. Les diverses soudures à effectuer ci-après sur les broches A18 et A19 se feront sur la patte métallique (déjà coupée presque à ras). Les soudures sur les pattes VCC et VPP se feront le plus PRES possible du plastique du support: trop bas sur la patte, celle-ci refuserait de s'enficher sur le support de la ROM d'origine.

Relier donc, avec une queue de résistance, la broche 1 de l'EPROM (A18 = broche 4 du support) avec ses 2 voisines supérieures immédiates (broches 2 et 3 du support). A n'importe laquelle de ces 3 broches, désormais interconnectées, souder une résistance de 4.7K dont l'autre extrémité est reliée par un fil fin à la broche 22 de l'EPROM (VCC = broche 25 du support!) à l'autre bout de l'EPROM.

Répéter l'opération ci-dessus pour la broche 2 de l'EPROM (A19 = broche 45 du support) de l'autre côté. Seules les broches 1 et 48 du support restent donc encore non connectées : souder une queue de résistance à ces 2 broches (en travers du support) puis à la broche 12 de l'EPROM (VSS = broche 15 du support!) par un fil fin.

Les fils fins et les pattes des résistances peuvent passer en sandwich dans l'interstice ENTRE le boîtier de l'EPROM et son support : de cette façon, on ne peut pas directement les toucher ni les casser lors de la manipulation de l'EPROM. Mieux, déposer une goutte de colle type "super-glu" sur les fils pour les immobiliser définitivement contre le plastique du support.

Enfin, enfoncer côté pile (trous) du support, dans les 2 trous supérieurs de chaque côté, 2 picots coupés d'une barrette sécable, qui recevront les cavaliers pour S1 et S2. Les souder à demeure. C'est tout !

La manipulation paraît compliquée, alors que 10 minutes et un peu de minutie suffisent.

Programmation

Maintenant que l'EPROM est sur son support, il reste encore à "recopier" chacune des ROM Kickstart dans chacune des banques de 4Mbits de l'EPROM. Pour ce faire, il vous faudra trouver un programmateur d'EPROM qui sache programmer l'AMD AM27C400 (4Mbits x16).

Procéder, pour chacune des 2 (8Mbits) ou 4 (16Mbits) ROM de la façon suivante:

- insérer la ROM Kickstart désirée dans le programmateur
- la lui faire lire et stocker dans sa mémoire interne
- positionner S1 et S2 (16Mbits uniquement) pour sélectionner la banque de 4Mbits désirée
- insérer l'EPROM et son support dans le programmateur, broche 2 de l'EPROM = broche 1 du programmateur
- programmer puis vérifier l'EPROM

De cette façon, seule la banque de 4Mbits sélectionnée par S1 et S2 est programmée, le reste de l'EPROM reste inchangé.

Une fois chacune des ROM Kickstart ainsi recopiée, il ne reste plus qu'à insérer l'EPROM et son support sur le sup port de la ROM Kickstart d'origine dans votre Amiga. Que ce soit l'A2000 ou l'A500, la ROM est peu ou prou au même endroit sur la carte mère, broche 1 orientée vers l'arrière de la machine (alors que le CPU 68000 est orienté vers l'avant).

Seul l'A500+ rev.8A possède un support "long" 42 broches (cf paragraphe "CONCEPT") dont les 2 broches extrêmes vers la broche 1 sont inutilisées : les 40 broches restantes reçoivent l'EPROM. C'est à cet effet que je vous ai fait couper les broches 4 (=A18, broche 1 de l'EPROM) et 45 (=A19, broche 42 de l'EPROM) du support, pour éviter toute connexion indésirable.

Configuration

Soit vous changez peu souvent le Kickstart de démarrage, auquel cas l'emploi de cavaliers est plus pratique mais oblige à enlever le couvercle et trifouiller les entrailles de l'Amiga à chaque changement.

Soit vous en changez souvent (notamment pour jouer à de vieux jeux qui n'aiment résolument pas le Kickstart 3.1) et il vaut mieux alors utiliser des petits interrupteurs rapportés en face avant, que l'on peut manipuler facilement.

Remarque importante:

tout changement dans la position de S1 et S2 se répercute en temps réel sur l'EPROM, et l'Amiga n'aimera PAS DU TOUT changer de Kickstart en cours d'utilisation! Il faut donc effectuer un RESET (CTRL-A-A) et pendant que l'écran est noir, changer immédiatement la position de S1 et S2. Si l'Amiga s'est planté, c'est qu'il a commencé à démarrer avec un Kickstart puis s'est vu couper l'herbe sous le pied en plein milieu; refaire alors un RESET salutaire.

L'électronique nécessaire à synchroniser ce changement de Kickstart avec le RESET comporte deux ridicules bascules D (74LS74) mais cela compliquerait la réalisation pratique: il faudrait monter ce circuit en "gigogne" sur le support DIL 48, ce qui n'est pas aussi simple. A réserver aux électroniciens plus expérimentés donc: *(schéma Eprosync)*

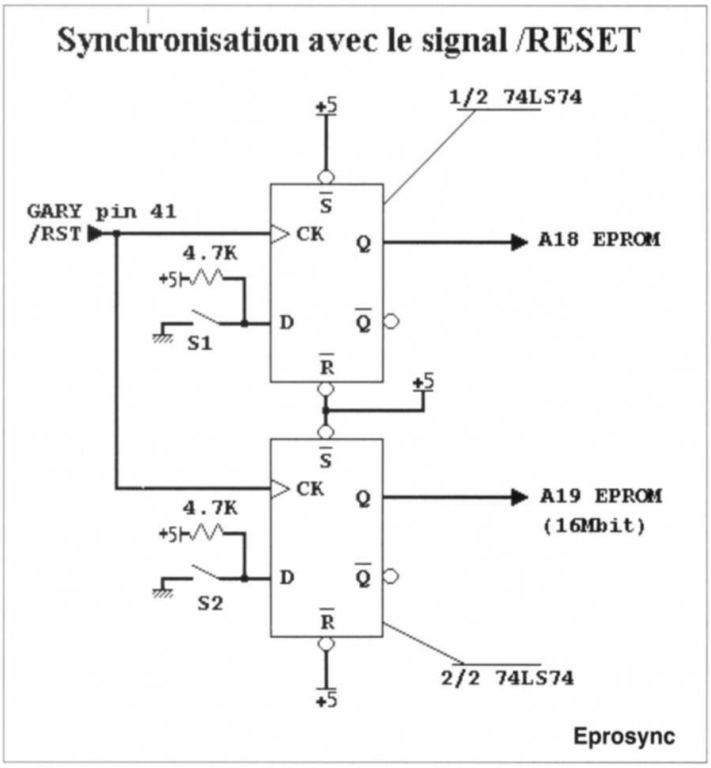
A l'intention des utilisateurs d'A1200 et d'A4000:

ces 2 modèles utilisent non pas une mais DEUX ROM, bus 32 bits oblige (CPU 68EC020 et 68040 respectivement). La recopie des ROM sur chacune des EPROM se fera SEPAREMENT POUR CHACUNE DES ROM : par exemple, ROM 3.0 "EVEN" et 3.1 "EVEN" sur une EPROM nommée "EVEN", ROM 3.0 "ODD" et 3.1 "ODD" sur une deuxième EPROM nommée "ODD". Il ne faudra PAS faire l'erreur de recopier les 2 ROM d'un MEME Kickstart dans la MEME EPROM!!

Bon amusement !

Pascal "P-chan" Janin.

Email: p-chan@akane.swb.de



Alain craque pour un MAC

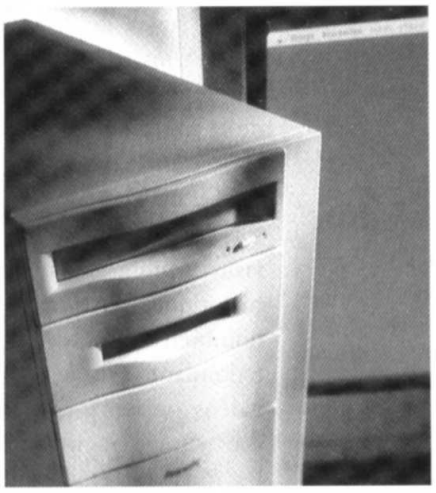
PowerMac et clones

Ed: l'année dernière, dans un article titré (par la rédaction) **Je vends mon 3000 j'achète un Pentium!** *(A-News N°89), Alain Piednoël racontait ses hésitations devant le choix d'un successeur pour son Amiga 3000 circa 1990. Je ne sais pas pourquoi il était si pressé, mon 3000 (circa 1989) a retrouvé une deuxième jeunesse en 1996 avec la Cyberstorm 40-40 ERC. Mais voilà, il y a des gens comme ça, il leur faut toujours le dernier truc à la mode :).*
En l'occurrence, nous avons mal choisi le titre pour son article, puisqu'Alain a fini par acheter un 4000T d'Amiga Technologies avec carte '60 et CyberVision 64. Cependant, récemment il a vendu le 4000 et acheté un clone PowerMac! Nous lui avons demandé de nous décrire ses expériences sur cette nouvelle machine, et il a eu la gentillesse de le faire. Son récit intéressera les amigaïstes d'autant plus depuis le rachat de Next par Mac... Voici son texte

Le monde de la micro-informatique traverse actuellement une période charnière remplie d'incertitudes, c'est le moins que l'on puisse dire. Tandis que l'Amiga et son superbe système d'exploitation attendent toujours un repreneur de plus en plus hypothétique, PIOS pointe timidement le bout de son clavier et l'équipe de J.L. Gassée finalise le BeOS. En marge de la planète Amiga, le mammouth Intel-Microsoft imposent le Pentium sur la quasi totalité du marché mondial en pratiquant des prix très agressifs. Enfin, Apple se fait cloner à tout va et vient de racheter NeXT pour élaborer un nouvel OS hybride digne de concurrencer Windows NT. L'avenir semble riche de surprises, de nouvelles technologies, de nouvelles approches et de nouvelles nostalgies du bon vieux temps des "Guru Méditations". En attendant d'y voir plus clair, je vous invite à faire plus ample connaissance avec le monde Mac d'aujourd'hui.

Apple ayant autorisé le clonage de sa technologie, le nombre de constructeurs produisant des machines fonctionnant sous MacOS ne cesse d'augmenter. Les premiers cloneurs (Power Computing, DayStar, Motorola, Umax) ont été ou vont être rejoints par de nombreux autres cloneurs. Conséquence: le phénomène de baisse de prix sur les machines "Mac" s'est déjà enclenché avec en parallèle l'adoption (pour raisons de prix de revient) d'architectures issues du monde PC - disque IDE, slots PCI, circuit vidéo... La standardisation des équipements est bien en route.

Le PowerPC cerveau de toute machine compatible MacOS ne cesse quant à lui d'augmenter en puissance: 300 Mhz pour les derniers nés des 604e et 603e de Motorola, 533 Mhz pour le X704



d'Exponential Technology (ce n'est pas un Motorola)! Sans compter que les constructeurs se penchent volontiers sur la technologie multiprocesseurs, offrant ainsi une puissance de travail décuplée.

Au moment du choix, il faut rechercher le meilleur rapport qualité/ prix/ performances parmi les différents modèles et marques du marché. Ce choix se fait selon différents critères bien évidents : la puissance (un 603e à 300 Mhz équivaut à un 604e à 200 Mhz), le nombre de slots PCI existants, la mémoire installée/installable, la présence ou non d'un clavier/ souris (et oui), la présence d'un moniteur, la qualité de la sortie vidéo (intégrée ou carte PCI), la présence de mémoire cache, la possibilité de changer de processeur, le standard adopté (SCSI ou IDE), les performances générales, la garantie et bien sûr le prix. Généralement, c'est le milieu de gamme qui offre le meilleur rapport qualité/prix (les très hautes performances se paient).

L'environnement du Mac

La presse

Ce qui frappe au premier abord lorsque que l'on consulte les revues Mac, ce sont les prix affichés par les annonceurs : ils sont souvent exprimés en francs hors taxe, ce qui peut provoquer nombre d'erreurs d'appréciation si l'on ne prend pas garde. Second constat, la plupart des logiciels proposés sont chers, voire très chers par rapport à ce que l'on connaît sur Amiga. Seule consolation, si cela peut en être une, il en est de même dans le monde PC. Une revue Mac "standard" est composée d'environ 45% de pub (de quoi faire pâlir d'envie les revues Amiga), 15% de news, 15% de tests, 15% de conseils, d'aide aux débutants et de travaux pratiques répétitifs sur des logiciels "déifiés" par la presse (Photoshop, Xpress, ClarisWorks, Word, Excel) et 10% sur monde Internet. Pas une ligne de programmation! Les conseils et aides aux débutants se répètent souvent d'un numéro à l'autre, d'une revue à l'autre, sans grande intelligence et sans vraiment expliquer la cause du problème évoqué. Les conseils d'achat de machine pour telle ou telle utilisation, évoluent au fur et à mesure de la montée en puissance des machines. Tel modèle estampillé par exemple comme LA solution idéale pour une utilisation graphique, est reléguée quelques mois plus tard comme une machine tout juste bonne à faire du traitement de texte! Les tests de logiciels et matériels n'apportent pas toujours une information objective quant aux performances ou l'utilité du produit. Affublées d'un CD souvent rempli "de bric et de broc" et malgré les équipes de réalisation qui sont de toute évidence constituées de passionnés, les revues Mac se révèlent assez décevantes dans l'ensemble. A mon humble avis, seul "MacWorld" se détache légèrement du lot. A l'image des constructeurs et éditeurs, les revues Mac existantes s'adressent bien peu au particulier, on est bien loin d'un journal comme Amiga News (hep Bruce, à quand Mac-News)?

Les revendeurs

A l'image de leurs annonces, ils s'adressent préférentiellement aux professionnels. Les "grosses boîtes" poussent les cartons pour faire du volume, sans perdre un soit disant "temps précieux" à conseiller le quidam, tandis que le revendeur de taille plus modeste est souvent plus humain, moins chiche de ses conseils et de son savoir faire. En contrepartie, chez ces derniers les prix sont généralement plus élevés. Comme les contacts entre particuliers - constructeurs ou éditeurs sont difficiles voire impossibles, le choix du revendeur est primordial pour la période suivant l'achat. Mais attention, le moindre service est souvent payant : le revers de la médaille d'un monde fait pour les "pros". Par exemple, un simple renseignement téléphonique au sujet du driver de mon imprimante m'a été facturé 150 F HT! La maintenance logicielle des Mac (formatage du disque dur, réglages du système,...) est souvent proposée contre monnaie sonnante. C'est sans doute la raison pour laquelle les journaux et les manuels donnent si peu d'informations sur le contenu et le fonctionnement du système d'exploitation. Bref, c'est pas la joie.

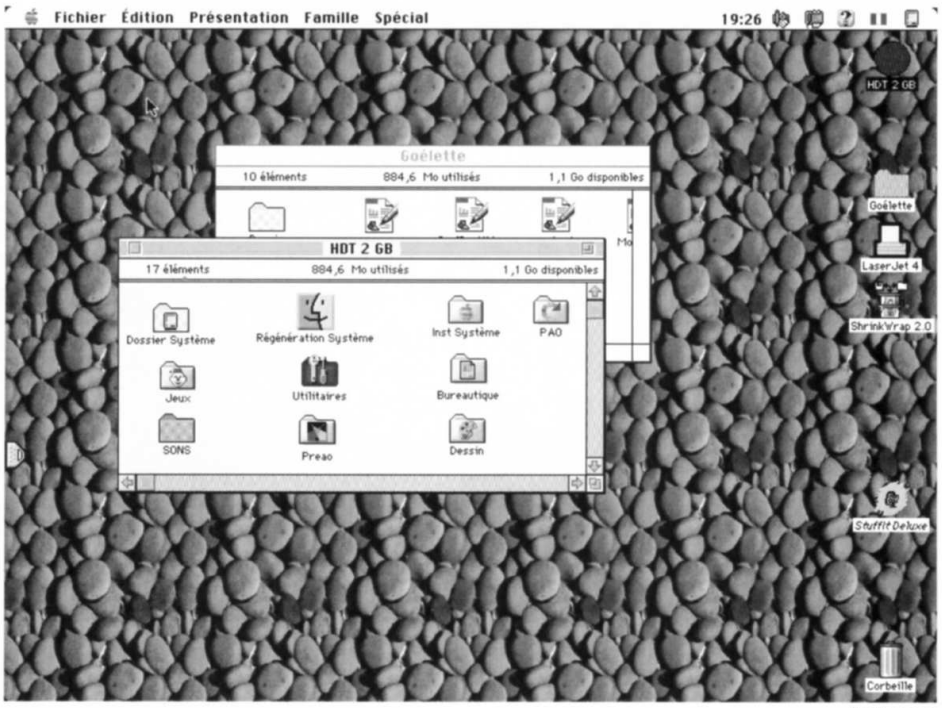
Le MacOS

Le MacOS en est à sa version 7.5.5, la version 7.6 devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes et la version 7.7 est déjà annoncée. Celui-ci sera remplacé à terme par un OS issu en partie de NeXTStep. Une bonne partie de la version 7.5.5 du MacOS est encore écrite en code 680xx, ce qui oblige le PowerPC à émuler ce processeur et bride ses performances. Vive-

ment le NeXTMacOSStep!

Le MacOS n'est pas multitâches, a une structure fermée qui empêche l'accès aux DOS interne (les clones de chez PowerComputing disposent d'un bouton physique permettant d'ouvrir une fenêtre de ce type), et une gestion de la mémoire catastrophique. Néanmoins, le bureau ou "Finder" est d'une approche simple et intuitive : la quasi totalité des opérations sont visuelles et se réalisent en quelques clics de souris. C'est là son grand avantage : que l'on soit débutant ou non, l'apprentissage de son utilisation est rapide.

La customisation (sport favori de chaque Amigaïste) du Finder est par contre très limitée car les fichiers système et les ressources des applications sont volontairement cachés à l'utilisateur. Heureusement, il existe dans le commerce et dans le DP, des programmes permettant d'accéder à ces fichiers cachés et de customiser l'interface à loisir.



Le bureau

Plantages à répétition

Chaque application insère dans le "dossier" système (sur le Workbench on dit un répertoire ou un tiroir), une (ou plusieurs) extensions, un tableau de bord et un fichier "Préférences". Les fichiers extensions servent apparemment à configurer la machine pour permettre le bon fonctionnement de l'application (à com parer sur Amiga avec les fichiers du tiroir "Libs").

Le tableau de bord s'il existe, permet de configurer l'application avant son ouverture. Les fichiers préférences, gardent en mémoire les différents réglages effectués dans les applications. A l'initialisation, le Mac charge en mémoire toutes les extensions et tous les tableaux de bord actifs du dossier système. Conséquence: cela allonge la durée de l'initialisation (suivant le nombre d'applications utilisées), cela prend beaucoup de place en mémoire, et cela peut générer des plantages si deux extensions se révèlent incompatibles. Autre phénomène désagréable, la lente (et systématique?) dégradation du système. Celle-ci se traduit par des plantages, par la perte d'icônes et autres désagréments énigmatiques.

Ces problèmes ont une cause commune : la non mise à jour de certains fichiers système comme par exemple le catalogue décrivant l'arborescence du disque. Seules alternatives, la reconstruction du bureau (qui se réalise à l'initialisation par une combinaison de touches), la régénération du système (le remplacement des deux principaux fichiers du dossier système), la réinstallation du système dans son entier ou encore le formatage du disque dur! Pour compenser l'instabilité du MacOS, il ne faut pas hésiter à reconstruire le bureau de façon préventive et à limiter le nombre d'applications sur le disque dur.

Les applications

Moins nombreuses que sur PC, elles sont par contre dans l'ensemble de très bonne qualité. De grands éditeurs comme Adobe, Claris, Fractal Design, KPT, Macromedia, Microsoft, Norton, Quark pour n'en citer que quelques uns, proposent des applications très fouillées, très complètes et très puissantes. Que ce soit *Cubase* en musique, *Xpress* ou *PageMaker* en PAO, *Photoshop* en retouches d'images, *Painter* en dessin, *Netscape* pour surfer sur Internet, ils n'ont malheureusement pas de concurrents sérieux sur Amiga. Il en est tout autrement du côté tarification. Les programmes les plus accessibles sont distribués sous la marque Claris. L'excellent intégré *ClarisWorks* est vendu à moins de 1000 F et est souvent fourni avec la machine (Claris est une filiale d'Apple). Les excellents produits de Fractal Design sont vendus un cran au-dessus (entre 1000 et 3000 F).

Ensuite, les prix s'envolent vers des sommets quasiment inaccessibles aux particuliers :

Cubase Score 4000F
Photoshop 6000F
Xpress 9000F
LightWave 12000F
et il y a encore beaucoup plus cher!

On trouve également dans la logithèque Mac, nombre d'applications inexistantes ou presque sur Amiga. Par exemple, des applications dédiées à la comptabilité et la gestion de sociétés, à l'architecture, à la médecine, au monde juridique, au monde éducatif, aux langues, etc. Par contre, peu d'applications pour créer des animations en 2D. Le Mac n'est pas aussi doué que l'Amiga dans ce domaine. Le monde du DP Mac est quant à lui moins bien fourni que sur Amiga. Les programmes proposés sont quasiment tous en shareware et beaucoup d'entre eux ne méritent même pas qu'on s'y intéresse. Par contre, quelques uns comme Graphics Converter (une sorte d'ADPro des formats d'image sur Mac) sont incontournables. Des heures, des jours, des semaines, des mois de découvertes en perspective.

Conclusion

Ne me demandez pas si l'achat d'un PowerMac peut être envisagé sereinement ou pas, je n'en sais rien. Le rapport puissance/prix penche pour l'instant en faveur du monde PC. L'année dernière, la presse informatique prévoyait la disparition d'Apple. Le MacOS a besoin d'être modernisé pour tirer partie de la puissance des PowerPC. A côté de cela, il y a de par le monde quelques 60 millions d'utilisateurs du MacOS, dont quelques millions en France. De nouveaux OS sont portés sur PowerPC: BeOS, Linux, Windows NT (quoique...) et bientôt le pOS de ProDAD. On peut également, si l'on veut, implanter Windows 3.1 ou 95 par émulation ou par insertion d'une carte PC-Pentium dans un slot PCI. Même si Apple venait à disparaître, le PowerMac est à mon avis, une machine plus prédisposée que le PC à accepter toutes les innovations des cinq prochaines années.

Encore plus simple et facile!

Domaine Public par Stéphane Nicole

snicole@elan.fr

Bonne nouvelle ! Dorénavant, tous les programmes testés dans cette rubrique seront disponibles dès la parution d'ANews sur le BBS GFX de Régis Lévie. Pour bénéficier de ce service entièrement gratuit, rien de plus simple: branchez votre modem (c'est le mininum à se procurer), composez le 01.48.26.75.89 via votre logiciel de téléchargement et téléchargez tout ce que vous voulez ! Régis peut être aussi contacté par EMail reg@ramses.fdn.org.

BlitzBank le DP du mois

Nouvelles versions du mois

AFS-Undelete 1.5 permet maintenant aux utilisateurs de ZIP (ou autre périphérique du genre) de profiter du Undelete de fichiers effacés.
Magnus Holmgren qui maintient la célèbre ***ReqTools.library*** de Nico François distribue maintenant la version 2.8. Moins de bugs et une option Parent Drawer via le bouton du milieu de la souris configurable.
Le système multi-commodities ***MCX 2.60*** est arrivé. Au programme, option menu d'écrans, et toujours moins de bugs.
L'anti-virus ***VirusZ 1.36*** est arrivé. Il se charge comme commodité respectueuse de votre système.
L'afficheur d'images universel ***CyberShow Professional*** est disponible en version 8.2 et apporte un contrôle des slideshows à la souris.
LibGuide est la liste de toutes les librairies existantes. La nouvelle version s'est enrichie et contient désormais 1327 références.

Fanzine

Amiga Team est un fanzine français sur disquette dédié à notre machine. Le n° 3 est sorti et traite des jeux (Alien Breed 3D II, Capital Punishment), propose des tests DP et hardware (carte Wizard 60), un cours sur Scenary Animator, une initiation à l'AmigaDOS, un reportage sur l'Amiga Show 96, des petites annonces et plein d'autres rubriques sympatoches. Ce qui ne gâte rien c'est qu'il est gratuit, en échange d'une enveloppe auto-adressée et d'un timbre à 4,50F.

Ecrivez à Julien Guillement
7 rue Trajan 34410 Sauvan.

Rattrapage

Vous utilisez un DP qui nous a échappé ? Vous avez découvert une petite merveille de Shareware dont vous voulez faire profiter les copains? Envoyez-moi le nom du DP, le moyen de le trouver et une brève description. Vos commentaires sur la rubrique DP sont aussi les bienvenus. Vous pouvez me contacter par EMail à l'adresse suivante : snicole@elan.fr

à ++

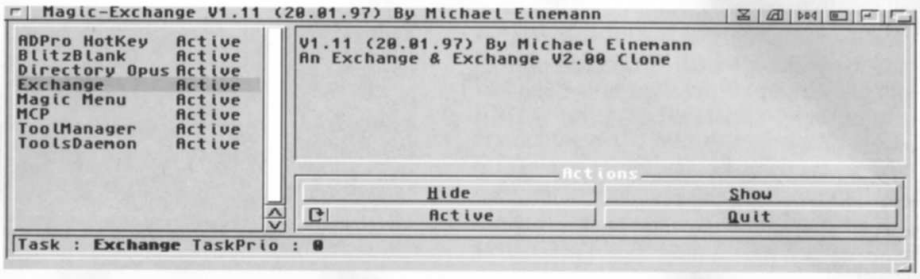
POUR LES ACCROS DE MUI

MagicExchange 1.11

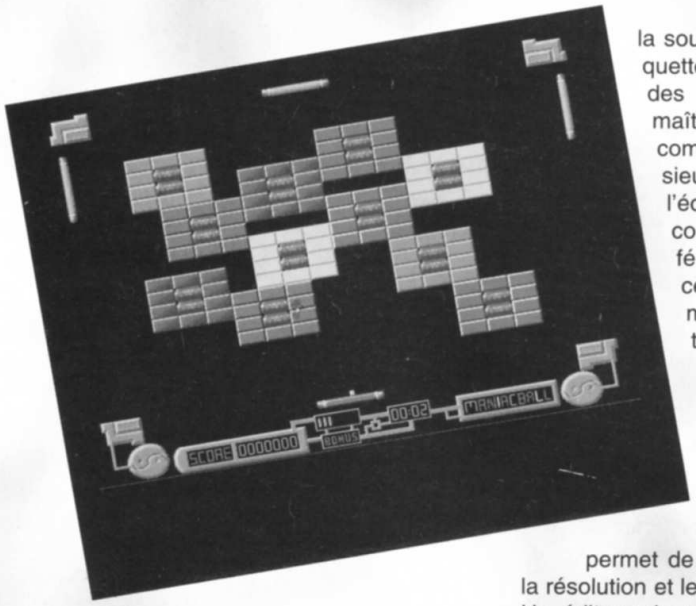
Ce DP réservé au accros de MUI vient remplacer le vieillissant Exchange de votre Workbench. Les actions classiques des commodités sont disponibles : activation, désactivation, suppression et affichage, avec en suplémént l'affichage du nom et de la priorité de la tâche.

+ Fenêtre redimensionable, avec toutes les autres caractéristiques de MUI.
- Documentation en allemand.

Auteur : Michael Einemann
FreeWare
Configuration requise : OS2.0+, MUI3.0 +
Où : util/cdity/mexch111.lha



Y EN A ENCORE ! MEME SI Y EN A TOUJOURS !



ManiacBall 1.4

Vous pensiez avoir tout vu en matière de jeu de casse-briques? Et bien non, ManiacBall innove encore avec ce jeu simple et très bien réalisé. L'idée de base est la même que pour le BreakOut des années 80: détruire toute les briques de l'écran à l'aide d'une balle et d'une raquette.
Là-dessus viennent se greffer des options toutes neuves. Ce qui surprend d'entrée, c'est la présence de quatre raquettes au lieu de l'unique habituelle dans ce genre de jeu. Le joueur 1 contrôle les deux raquettes horizontales et le joueur 2 les 2 raquettes verticales. Si l'on joue tout seul, la souris contrôle les quatre raquettes ! On peut ainsi se faire des passes, et une grande maîtrise de la souris est recommandée dès que plusieurs balles parcourent l'écran. Chaque niveau est constitué de 25 tableaux différents, auxquels on accède par un code ou de manière aléatoire. Tous les types de briques (laser, multi-billes, vitesse, taille de la raquette, perforateur, mur, bonus ...) sont représentés et viennent pimenter les parties. Le programme respecte le système multitâche et permet de choisir son type d'écran, la résolution et le nombre de couleurs.
Un éditeur de niveau vous permettra de fabriquer des écrans de jeu délirants pour les copains. En bref, de longues heures de détente (quoique ?) pour pas cher.

+ Possibilité de jouer à deux en même temps sur le même écran, avec 2 raquettes chacun. Editeur de niveaux.
- Pas d'édition de niveau dans la version non-enregistrée.

Auteur : Peter Elzner
ShareWare: 25 DM pour profiter de toutes les options.
Configuration requise : OS2.0+, MUI3.0 + (pour l'éditeur)
Où : game/misc/ManiacBall.lha

Comment se procurer ces DP ?

● **Internet.** Joignez le sunsite.cnam.fr ou le ftp.grolier.fr en France pour un accès rapide à Aminet.
● **CD-ROM**. Tous les programmes testés dans cette rubrique seront inclus dans le prochain CD Aminet. Le CDRom Aminet 17 est déjà disponible pour moins de 90F!
● **BBS.** Si vous possédez un modem vous trouverez, dès la sortie du journal, tous les logiciels testés sur le BBS parisien GFX BBS, téléphone 01 48 26 75 89. On y trouve egalement l'index ANews avec recherche par mot clef ou par thème.

AmigaWorld 5.16

AmigaWorld est une base de données géographique contenant de nombreuses informations sur chaque pays et sur les organisations internationales. Très facile à utiliser, vous choisissez le ou les pays en cliquant sur les cartes. Les informations sont disponibles en 9 langues (français, anglais, allemand, hollandais, italien, suédois, danois, norvégien et finlandais).

Les recherches peuvent être effectuées en choisissant un pays dans la liste (il y en a 258), en tapant son abréviation, sa monnaie ou directement en clickant sur la carte du monde ou des continents, ou encore, obtenir la liste des pays limitrophes d'une mer.

AmigaWorld permet de faire des comparaisons en sélectionnant jusqu'à dix pays présentés dans autant de fenêtres. Des moyennes et des sommes sont alors calculables comme : l'espérance de vie moyenne des pays d'Europe Centrale ou d'Afrique, des sommes de superficies, de nombres d'habitants ou de PNB.

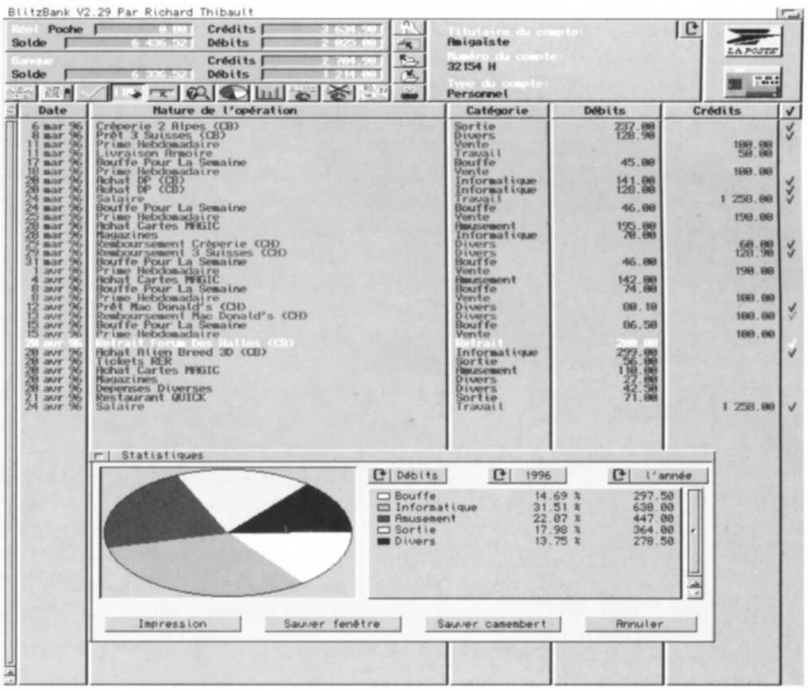
La liste des pays peut être triée selon 14 critères différents, il est possible d'enregistrer des listes issues de vos recherches pour effectuer des comparaisons. Les informations contenues dans la base sont classées en plusieurs catégories: géographiques (noms des pays y compris les anciens noms, langues, religions, descriptions, ...), population (nombre d'habitants, espérance de vie, répartition urbaine/rurale, taux d'analphabétisme, accroissement, densité) et économiques (PNB, croissance, consommation énergétique, inflation).

Le programme est très configurable : langue, mode d'écran (16 couleurs pour un affichage correct des drapeaux) et unités (kilomètres ou miles).

+ Logiciel unique sur Amiga.
- Ne remplace pas un bon Atlas.

Auteur : Wolfgang Lug
ShareWare : 40 DM pour une version complète.
Configuration requise : OS2.1+
Où : misc/edu/AmigaWorld516.lha

BlitzBank 2.30



Quand les programmeurs français s'y mettent, ils ne font pas semblant ! Ce superbe DP de Richard Thibault est un puissant logiciel de gestion de comptes bancaires. Il reprend le classique système d'ajout d'opérations sur votre compte et procède à toutes les mises à jour automatiquement.

Tout commence par l'ouverture d'un compte (il en gère 9). Il vous faut alors préciser le N°, la banque (toutes les grandes banques françaises sont prévues et leur logo apparaît à l'écran), le nom du titulaire, le solde en cours et le type du compte (personnel ou professionnel). En haut de l'écran, figurent en permanence le solde banque (solde actuel), le solde réel (prenant en compte les opérations non validées en banque), le solde en poche (le liquide). Le logo de votre banque et de votre compte ainsi que votre nom, n° et petites statistiques sont également affichables.

La partie basse de l'écran contient les colonnes où vous allez entrer les opérations effectuées sur le compte. Les opérations validées ou en cours de validation par la banque sont cochées dans la dernière colonne.

L'ajout d'opérations se fait en renseignant le type d'opération, la date, le crédit/débit, et l'état de la validation en banque. Vous pouvez définir une liste d'opérations courantes; certaines sont pré-définies comme l'emprunt (il vous sera demandé le taux d'intérêt, le nombre de mensualités et une opération automatique sera créée chaque mois !), le dépôt/retrait (mouvement entre votre compte et votre poche), le virement d'un compte à l'autre et la ventilation (qui permet de regrouper plusieurs opérations en une seule).

Les opérations automatiques vont vous permettre d'entrer toutes les données d'une opération normale, plus sa fréquence, et de voir ainsi cette dernière apparaître à chaque fois sans rien saisir au clavier.

Vous pourrez définir des catégories de mouvements: nourriture, voiture... afin d'éditer le budget prévisionnel annuel. Vous y verrez d'un seul coup d'oeil vos dépenses et vos recettes classées par catégories, et déterminerez ainsi vos gains et vos pertes pour chaque mois de l'année.

Les statistiques n'ont pas été oubliées: camemberts par catégories sur n'importe quelle période, et balance annuelle sous forme d'histogrammes.

Pour finir et en vrac: la protection par mot de passe, impression, sauvegarde des graphiques au format IFF, filres d'affichage, montants secrets n'apparais sant pas à l'écran, recherches, copier-coller, musique d'ambiance, aide en ligne, etc ...

Les comptes sont sauvegardés au format BlitzBank ou au format .QIF connu des utilisateurs de MSMoney. Le format de ABank est également lisible.

+ Opérations automatiques, emprunts, budget, statistiques.
- Quelques plantages inopinés. Pas de traitement automatique des cartes de crédit.

Auteur : Richard Thibault
ShareWare : 100 Fr pour la version débridée.
Configuration requise : 68020+, OS2.0+
Où : biz/misc/BlitzBank.lha

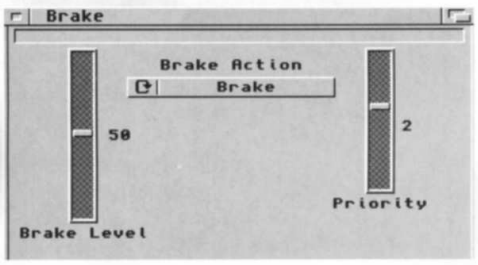
ANIMATION RAPIDE

AVId 0.983

Le format d'animation AVI s'étant répandu avec sa plate forme (en 2 mots !) de prédilection (le PéCé), il nous fallait un player rapide digne de ce nom pour continuer à pouvoir prétendre que rien n'effraie l'Amiga. C'est chose faite avec cette version pas encore tout à fait complète mais fonctionnelle.
L'intérêt d'AVId par rapport à ses concurrents est sa vitesse. Les formats AVI reconnus sont Micro$oft RGB et Video (8 et 16 bits), et le Radius CinePack 24 bits. Il manque hélas le IV32 et le RLE8 pour finir de faire d'AVId l'indispensable player AVI qu'il nous faut.
Pour arriver à cette vitesse satisfaisante sur un Amiga (bien) accéléré, le programme est écrit en Assembleur et utilise un système de buffers qui permet la lecture depuis le disque dur ou un CDRom. L'AGA (256 couleurs) est utilisé mais les cartes graphiques ne sont pas encore reconnues.

+ Rapidité.
- Pas de décodage IV32. Son limité au mono 8 bits.
Auteur : Laszlo Torok
ShareWare : 15 DM vers la Hongrie
Configuration requise : OS3.0+, AGA, 68030/50 MHz minimum
Où : gfx/show/AVId.lha

MOINS VITE, MOINS VITE



Brake 1.0

Voici un tout petit DP dont je vous laisserai chercher l'utilité tout seuls. Brake a pour but de ralentir toutes les tâches de priorité inférieure à la sienne. Une interface graphique fort sympathique permet de régler le niveau de ralentissement des tâches, de commuter Brake, et d'indiquer sa priorité.

+ Permet d'émuler un Pentium sous Win95
- Pas de sélection directe des tâches à ralentir.
Auteur : Dick Valk
FreeWare : un Pentium gratuit !
Configuration requise : NC
Où : util/misc/Brake.lha

DES OUTILS POUR VOTRE DISQUE DUR

DiskMonTools 3.10

Ce DP est une boîte à outils pour toutes vos unités de disques (durs, CD, Ram, Images Fichier). Sa première fonction est l'édition des données que contient le volume que vous aurez choisi de traiter. Une vue ASCII ou hexadécimale vous permet d'éditer les blocs de votre choix, de faire des recherches et des calculs de sommes de contrôle (checksum). L'édition peut également se faire par fichier, avec possibilité d'éditer des fichiers bien plus gros que votre RAM ne peut en contenir.
La deuxième fonction de DiskMonTools est la réparation d'erreurs de lecture/écriture sur les disquettes. Comment s'y prend-il ? Dans la plupart des cas, une erreur ne concerne qu'un bloc parmi tous ceux de la piste endommagée. Le système tente de lire le plus grand nombre de blocs possible et vous propose de sauvegarder le résultat ailleurs. La restauration de fichiers effacés est aussi au programme, avec des options de recherche par liste et arbre de fichiers.
Un test de vitesse de lecture peut être déclenché sur le disque de votre choix, ainsi qu'une optimisation destinée à accélérer le temps de réponse des disques, par réorganisation du système de fichiers.
Le tout est bien entendu à manier avec précaution sous peine de perdre les précieuses données de vos disques.
En cadeau bonus, vous y trouverez un modeste lecteur de CD audio.

+ Toutes les bidouilles sont permises.
- Interface utilisateur horrible.
Auteur : Jorg Strohmayer
ShareWare : 25 DM
Configuration requise : OS2.04+
Où : disk/moni/DiskMonTools.lha

CA BOUGE DANS LE WORKBENCH

W-Anim 1.1

Les joueurs d'animation ne manquent pas, mais, pourtant, W-Anim sait être original. Il ne sait jouer que les animations de type IFF ANIM 5, et contrairement à son respectable aîné Viewtek, il les joue dans une fenêtre système sur l'écran du Workbench. Pour citer l'auteur, "cette méthode est certes moins rapide que d'ouvrir un écran et d'y jouer l'animation telle qu'elle, mais le feeling n'y est pas !".
C'est vrai qu'une animation dans une fenêtre Workbench, c'est beau. La gestion des couleurs est faîte de telle sorte que si votre Workbench est en 8 couleurs, l'animation sera jouée même si elle utilise une palette plus riche. Dans ce cas, le résultat n'est pas toujours très beau à voir. La vitesse de rendu est modifiable "live" à l'aide des touches + et - et la palette utilisée sera au choix celle de l'animation ou celle du Workbench.

+ "Feeling original".
- Limité à l'écran du Workbench et à un seul format.
Auteur : Pierre Rivasseau
FreeWare : une contribution de la Life Team
Configuration requise : Chipset AGA
Où : gfx/show/W-Anim.lha

Blitz Basic

Programme de traitement d'images 2éme partie

Cette fois, nous allons faire plus court que le mois dernier (mais toujours aussi concentré ;-). Nous nous attarderons sur quelques points pour améliorer le programme principal du précédent numéro.

Attention, je vous préviens avant de commencer qu'il est préférable, mais pas indispensable, d'avoir lu et recopié l'exemple du mois dernier. Pour ceux qui ne l'ont pas (les pauvres !), il reste toujours la possibilité de le commander. Pour commencer, je vais vous expliquer quelques petites choses qui vous rendront de grands services, les Includes. Sous ce mot barbare, se cache la possibilité d'inclure des bouts de codes qui sont dans des fichiers séparés dans notre programme principal. Cela permet d'alléger grandement le Source. Pour cela, il suffira juste d'utiliser deux malheureuses commandes : INCDIR et INCLUDE. Je vous explique par un exemple simple: la capture de la police du WorkBench (je ne reviens pas sur les explications, pour cela, reportez-vous aux deux précédents numéros d'ANews). Tapez le bout de programme suivant :

```
If ReadFile(0,"ENV:Sys/font.prefs")
        Fields 0,valeur
        k=226  ; 62 pour les icônes - 226 par défaut - 390 pour l'écran
        g=k
        Repeat
            Get 0,g
            Font$=Font$+Chr$(valeur)
            g+1
        Until valeur<33
        Font$=UnLeft$(Font$,1)
        Get 0,k-3
        FontHeight=valeur
        CloseFile 0
        If Exists("Fonts:"+Font$)
            LoadFont 0,Font$,FontHeight
        EndIf
EndIf
```

et sauvez le sous le nom "DH1:WBFont.inc". Maintenant, chargez FX et coupez ce morceau de programme. A la place copiez juste les deux lignes qui suivent :

```
INCDIR "DH1:" ; Indique au Blitz dans quel répertoire il trouvera les
                                                        includes
INCLUDE "WBFont.inc"  ; Nom de l'Include
```

Le tour est joué ! Le compilateur remplacera ces deux lignes par le bout de code original. Vous pouvez bien entendu faire de même avec d'autres parties du programme. C'est très simple et vos différents Sources gagneront considérablement en clarté. Passons à quelque chose de plus concret si je puis dire. Nous allons ajouter quelques fonctions à notre programme. La première chose à rajouter est un bouton Undo (ce qui signifie, je précise pour les anglophobes, défaire). Afin que celui-ci soit accessible à tout moment, nous allons le placer sur la barre de titre de l'écran dans une GTList (et bien évidemment une fenêtre) spécialement créée pour l'occasion. Et puisqu'il risque de s'ennuyer tout seul là-haut, plaçons à côté de lui son compère le bouton d'appel de l'aide en ligne. Voici pour la déclaration de ces gadgets:

```
; Ces quelques lignes sont à placer avec les autres constantes en dé-
but de programme
#TMP=11 ; Numéro du bitmap temporaire pour l'effet de rotation
#TMP2=12 ; Numéro du bitmap utilisé pour l'Undo
#PALTMP=11 ; Numéro de la palette utilisée pour l'Undo

#GTTOP=3
#WTOPGADG=4

; Celle-ci doit être avec les autres lignes d'ouverture de fenêtres
Window #WTOPGADG,SLargeur-103,0,80,FontHeight+2,$800,"",1,2  ;
Les variables FontHeight et SLargeur ont déjà été initialisées dans la pa-
rité principale de notre programme (cf mois dernier)

; A placer devant les déclarations des GTList
GTGZZPosition On ; Cette commande va vous permettre d'ajuster les
coordonnées de vos gadgets si la fenêtre possède le drapeau "Gim-
meZZ" activé !
; A placer après la déclaration des autres GTList
GTButton #GTTOP,1,0,0,40,FontHeight+2,"Undo",0
GTButton #GTTOP,2,41,0,40,FontHeight+2,"Help",0
AttachGTList #GTTOP,#WTOPGADG
```

Occupons-nous maintenant de la gestion de ces deux gadgets. Pour commencer, l'Undo. Il sera utilisable une fois seulement (comme dans DPaint) et annulera donc la dernière action effectuée. Afin d'éviter une surcharge excessive en mémoire en copiant chaque image dans un Bitmap temporaire, nous copierons l'image courante sur un seul et unique Bitmap et, ce, seulement quand nous effectuerons un effet. Il suffit juste de copier le Bitmap original sur un autre, et de faire la même chose avec la palette. Quand notre utilisateur cliquera sur le bouton "Undo", on se contentera de recopier les Bitmap et palette temporaires sur les originaux. Le tour sera joué ! La gestion de l'aide en ligne va être un poil plus compliquée. Notre utilisateur, désireux de lire la documentation AmigaGuide de notre programme tout en se servant de ce dernier, ne va pas forcément se contenter de cliquer sur le gadget "Help", il pourra aussi appuyer sur la touche du même nom (quelle drôle d'idée ;-). Il va donc falloir gérer cela de deux manières différentes, et donc utiliser une étiquette pour ne pas recopier deux fois le même code.

```
; Ces quelques lignes doivent être insérées dans la boucle principale
de gestion des évènements.
If ev=$40
        If EventWindow=#FX ; Fenêtre contenant le ListView des effets
            If GadgetHit=1 ; Si l'utilisateur a bien cliqué sur le gadget 1
                If commence=1 ; Si une image a été préalablement chargée
                  e=EventCode ; On capte quel effet a été choisi
                  succes=RTEZRequest("Operateur",chaine(e),"_OkCancel",2,1,4) ; On
                                                vérifie encore une fois que l'utilisateur
                                                n'a pas fait une fausse manoeuvre
                  If succes=1 ; C'est bon, on commence notre effet
                     CopyBitMap image(sel)  um,#TMP2 ; On copie notre Bitmap sur le
                                                                Bitmap temporaire
                     DuplicatePalette image(sel)  umPal,#PALTMP ; Même
                                            opération en ce qui concerne la palette
                     If e=0 Then Gosub Degrade ; Et maintenant on saute aux
                                  étiquettes concernant les effets proprement dits
                     If e=1 Then Gosub Negatif
                     If e=2 Then Gosub Rotation
                     effet=1
                  EndIf
                EndIf
            EndIf
        EndIf
        If EventWindow=#WTOPGADG ; Fenêtre contenant les gadgets "Undo"
                                                                    et "Help"
            If GadgetHit=1 ; Gadget "Undo" choisi
                If effet=1 ; On vérifie qu'un effet a déjà été effectué
                  CopyBitMap #TMP2,image(sel)  um ; On recopie le Bitmap  temporaire
                                                        sur le Bitmap original
                  DuplicatePalette #PALTMP,image(sel)  umPal ; On recopie la
                                            palette temporaire sur le palette originale
                  BitMaptoWindow image(sel)  um,#PRE ; Et pour finir on affiche tout ça
                                                                    à l'écran
                  Use Palette image(sel)  umPal
                EndIf
                If GadgetHit=2 ; Si le bouton "Help" est choisi
                  Gosub Aide ; On saute à l'étiquette d'aide
                EndIf
            EndIf
        EndIf
EndIf

If ev=$400 ; Si l'utilisateur se sert du clavier
        If KeyCode=65 ; S'il appuie plus précisément sur la touche "Help"
              Gosub Aide ; On saute comme précédemment à l'étiquette d'aide
        EndIf
EndIf

; Recopiez maintenant les lignes suivantes tout à la fin de votre
source, avec les autres étiquettes
.Aide
doc$="DH1:FX.guide" ; Remplacez ce nom par celui de votre choix
(Attention néanmoins, il faut qu'il s'agisse d'un fichier Amigaguide déjà
existant)
ShowScreen 0 ; On repasse sur l'écran du WorkBench
SucExe=Execute_("Run  C:amigaguide  "+doc$,0,0)  ;  On utilise la
commande Amigaguide (ou MultiView, c'est à vous de choisir) pour affi-
cher notre document.
If SucExe=0 ; Au cas où il y ait un problème ...
Suc=RTEZRequest("Error !","Cannot open Help File","_Okay",2,0,4)
EndIf
Return
```

Ce sera tout pour cette fois. Le mois prochain j'inaugurerai si tout va bien une sous-rubrique "Les grands utilisateurs du Blitz". Sous ce titre quelque peu pompeux (je le reconnais ;-) se cache ... vous ! En effet, j'aimerais bien que les lecteurs m'envoient leurs réalisations en Blitz pour que je puisse en parler dans un petit encadré. Pour me les faire parvenir, rien de plus simple : écrivez au journal qui transmettra ou à l'adresse EMail suivante pour les connectés :

matc999@spidernet.tm.fr.

J'attends tous vos projets avec grande impatience !

Extensions, docs et outils pour Blitz

BUM 9 et 10 - Blitz Support Suite

Sous ces noms quelques peu barbares, ("bum" signifie "derrière" en anglais et "traîn-savates" en américain) se cache tout ce dont le programmeur Blitz pouvait rêver: de nouvelles extensions, des exemples de programmes et des outils pour le programmeur d'une qualité professionnelle. Mais voyons tout cela de plus près...

Je fais ma commande

Par un beau matin, je reçois dans ma boîte aux lettres une annonce provenant de Duchet Computer en Angleterre concernant les Blitz User Magazine (que nous appellerons désormais B.U.M) 5 à 10, et le mystérieux Blitz Support Suite. Come j'avais déjà beaucoup entendu parler de ces produits sur le NewsGroup alt.sys.amiga.blitz, que je recommande d'ailleurs à tous les programmeurs Blitz connectés à l'Internet, je passe immédiatement commande. Pour la modique somme de 215 FF port compris, je reçois à peine dix jours plus tard un paquet contenant les **BUM 5 à 8** (une disquette chaque), les **BUM 9 et 10** (deux disquettes) et enfin le ***Blitz Support Suite***.

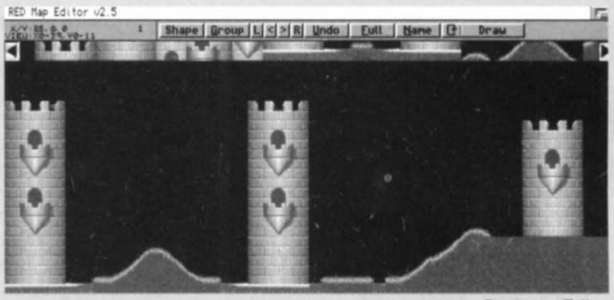
BUM 9

Les deux disquettes du *Blitz User Magazine* N°9 renferment chacune deux archives DMS. Une fois tout cela décompacté, on se retrouve avec quatre disquettes : Blitz 2 Program, BUM 9 Docs, BUM 9 examples 1 et 2. Vous trouverez sur ces quelques disques magnétiques de nombreuses démos de programmes écrits par les meilleurs (à commencer par Ted Bailey himself) et ce, dans la plupart des domaines : jeux bien entendu, applications systèmes et surtout effets 3D.

La disquette Blitz 2 Program contient quant à elle quelques nouvelles bibliothèques de commandes à placer dans votre répertoire BlitzLibs: (il faudra ensuite compiler l'utilitaire *Makedeflibs* pour pouvoir en profiter).

BUM 10

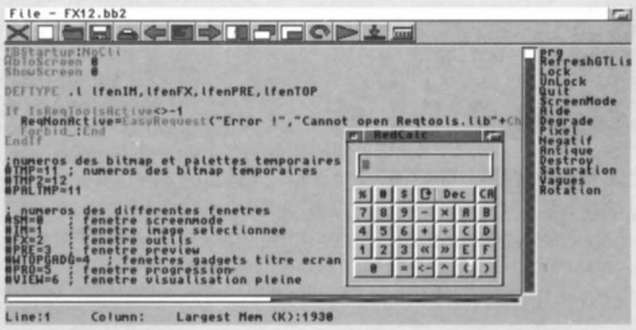
Le BUM 10 est déjà nettement plus intéressan: vous y trouverez de nouvelles bibliothèques, un nouvel éditeur (pour ceux qui n'achètent pas le BSS - cf plus bas) et quelques dizaines d'exemples. Ceux-ci sont à mon avis de bien meilleure facture que les précédents. Vous trouverez des effets 3D à faire pâlir des demo-makers, et quelques exemples de jeu d'un bon niveau sont également présents. Tout est fourni, aussi bien le source que les fichiers Data (Sons, Sprites ...). Mais ce n'est pas tout. Sur les disquettes originales, vous trouverez deux fichiers Lha dont l'un est la transcription du manuel original du Blitz au format AmigaGuide. C'est très pratique, et de plus, j'y ai découvert pas mal de fonctions qui n'étaient pas dans mon manuel ! La transcription a été réalisée par RWE, comme de bien entendu ...



Redmap Editor

Blitz Support Suite

Je suppose que la majorité d'entre vous n'a aucune idée de quoi il retourne. Reflectives Image, vous connaissez ? Eh bien si ce n'est pas le cas, allez faire un tour du côté de votre répertoire BlitzLibs: OtherLibs/. Toutes les librairies commençant par les lettres "RI" ont été créées par ces talentueux programmeurs. De même pour l'éditeur et le débuggeur du Blitz v2.1. Au milieu de l'été, le groupe change de nom pour devenir *"Red When Excited"*, ou RWE pour les intimes. Début août, ils annoncent la sortie imminente du *Blitz Support Suite (BSS)* qu'ils ne commercialisent réellement que fin septembre. Et milieu octobre, ils annoncent qu'ils sont en train de racheter les droits du Blitz Basic à *Acid Software* pour en assurer le renouveau et la commercialisation. Mais revenons à nos moutons : le BSS. Il s'agit d'un package de trois disquettes, sans manuel papier, proposé au prix modique de 110 FF port compris. Cliquons sur l'Installer et attendons un moment. Voilà, c'est fini, on va enfin pouvoir voir ce que contiennent ces disquettes qui font tant parler d'elles sur l'Internet.



SuperTed2.5

SuperTed2.5

Tout d'abord, on lance le Blitz. Première surprise, un nouvel éditeur. Ted, qui est d'ailleurs devenu SuperTed, en est à sa version 2.5 et apporte des changements très attendus: multi-fichiers (vous pouvez enfin ouvrir plusieurs sources en même temps sans avoir à lancer plusieurs fois le Blitz), icônifiable. Il garde maintenant les derniers fichiers sauvegardés dans un menu, ce qui est beaucoup plus confortable d'utilisation. Un menu *Custom* qui vous permet comme son nom l'indique de personnaliser l'éditeur à vos goûts...

Par exemple, une aide en ligne au format AmigaGuide est maintenant directement accessible quelle que soit la commande. Il suffit de se placer sur un mot-clé, d'appuyer sur une combinaison de touches prédéfinie et hop, on se retrouve devant la description de la commande en anglais (c'est exactement la même que dans le manuel original). Il faudra néanmoins pour cela disposer des AcidGuides, voir plus haut, correctement installés. Enfin, pour les puristes, un port Arexx est présent permettant le contrôle quasi total de SuperTed via des macro-commandes.

RWE a de plus eu la bonne idée de fournir quelques petits logiciels qui nous rendront des services inestimables:

- *TEDDock* ouvrira une ... dock (comme *ToolManager*) totalement personnalisable sur l'écran du Blitz. En combinant l'utilisation de TEDDock et d'Arexx, on obtient un nouveau Ted plus beau et surtout plus fonctionnel que l'ancien (voir image).
- TEDCalc est quant à lui une nouvelle calculatrice qui vient remplacer à merveille celle fournie par défaut. Attention néanmoins, le programme ne semble pas très stable et j'ai déjà eu à souffrir de Gurus inopinés.

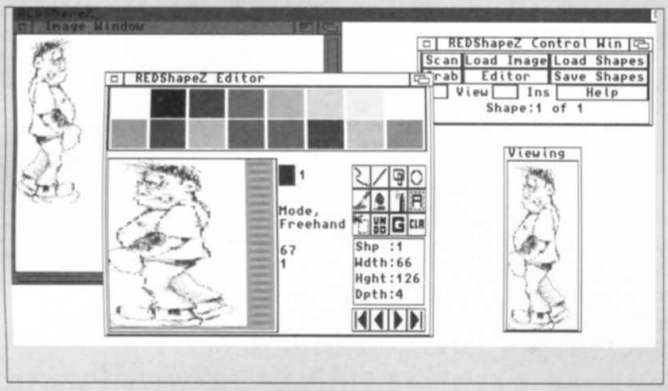
Pour que ces programmes se lancent en même temps que SuperTed, il suffit de les placer dans un nouveau tiroir "Blitz2: Startup/SuperTed" que l'Installeur aura créé pour vous préalablement.

RWETools

Ensuite, en me promenant dans les tiroirs du Blitz, je découvre un tiroir contenant quelques outils de qualité (quasi) professionnelle pour le programmeur qu'a utilisés RWE lors de l'écriture de ses jeux. REDMapEditor est un programme fait pour créer vos niveaux de jeu. Il est possible de coller des shapes, c'est à dire des banques de brosses, et le tout nouveau format de shapes LEShape (voir plus loin). Encore une fois, ce programme est d'une qualité professionnelle. Sur une autre plateforme, il aurait probablement été vendu séparément. Il dispose comme son homologue SuperTed d'un port Arexx, il est icônifiable, il peut s'ouvrir sur un écran public ... Pour dessiner vos cartes (map), rien de plus

simple : vous cliquez sur un shape et ensuite vous recliquez sur une portion de l'image de travail. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que votre niveau soit fini.

La taille de la carte est bien entendu définissable (à chaque lancement), vous pouvez la sauvegarder dans différents formats : map, RAW (les deux formats de travail internes à REDMapEditor) et enfin, lorsque vous avez fini, en source au format Blitz Basic 2. Le code fourni semble de bonne facture, sous forme de Statements, et il peut être soit en mode Blitz, soit en mode Amiga. Les quelques exemples fournis vous aideront à bien en comprendre le fonctionnement.



REDShapeZ

REDShapeZ

Passons maintenant à l'autre outil fourni, j'ai nommé ***REDShapeZ***. Il s'agit d'un éditeur de Shapes et d'un outil de conversion de formats assez performant. Il supporte de nombreux formats de fichiers comme les Shapes Acid, les LEShapes, les Sprites Acid (uniquement en sauvegarde), et les images IFF. Dans ce dernier cas, si vos différentes étapes d'une animation sont séparées par un cadre, REDShapeZ scannera tout seul votre image et en extraiera les brosses.

Il est aussi possible de saisir les Shapes directement "à la main". Ensuite, vous pourrez les modifier à votre guise avec l'éditeur fourni.

Il y a de plus deux-trois fonctions intéressantes qui rendront parfois service au programmeur. Or, justement, REDShapeZ est un outil pour programmeurs, et pas pour graphistes. Je m'en sers donc uniquement pour convertir les formats, et pas du tout pour dessiner. Il vaut mieux pour cela lui préférer *DPaint* ou *PPaint*. De plus, le programme n'est pas très stable : lors de ce test, j'ai subi plusieurs plantages même sans trop le remuer. Méfiance donc! En ce qui concerne l'aspect général, RWE n'a encore une fois pas failli à la qualité : icônifiable, port Arexx, documentation AmigaGuide ...

REDDebugger 2.5 et RILibs 2.5

REDebugger 2.5 est une mise à jour du débugger fourni en standard avec le Blitz, *LESDebugger*. La principale nouveauté est le fait qu'avant, chaque fois que vous compiliez un programme, le débugger se lançait (180 ko). Maintenant, il s'agit d'un programme externe qui ne fait que communiquer avec le programme principal. Si vous lancez plusieurs fois le blitz, le débugger ne sera donc lancé qu'une seule fois, d'où une économie de mémoire conséquente. Il est aussi maintenant un peu plus configurable (mode d'écran...), mais il n'y a pas d'amélioration transcendante au niveau de sa qualité qui était déjà, rappelons-le, très bonne. Je terminerai le test du Blitz Support Suite avec les *RILibs*. C'est surtout grâce à elles que RWE est aujourd'hui connu des programmeurs et qu'il va le devenir encore plus. Il y a maintenant pas moins de 28 (!) bibliothèques de fonctions. Celles-ci couvrent la majeure partie des lacunes du Blitz et ont atteint un niveau de maturité impressionnant. Il y a une gestion totale d'Arexx, des tooltypes, des AppWindows & Co, des commodités, des commandes pour gérer un lecteur CD SCSI, d'autres pour lire les datatypes, de nouvelles pour lire les modules au format *StoneCracker*...

Au total, ce sont des centaines de nouvelles commandes qui vont vous permettre de réaliser vos rêves les plus fous avec la facilité du Blitz ! La plupart des librairies ont été remises à jour pour le BSS et c'est avec joie que nous découvrons de nouvelles commandes encore plus puissantes même parmi celles déjà connues. De plus, elles sont enfin livrées avec une documentation digne de ce nom au format AmigaGuide, et des dizaines d'exemples de référence.

Conclusion

Les BUM 9 et 10 sont une mine d'or pour quiconque désirant aller plus loin et ayant besoin d'un coup de pouce, surtout en ce qui concerne le domaine de la 3D. Le Blitz Support Suite est à mon avis tout simplement indispensable pour tout programmeur Blitz désirant aller plus loin! Il vous fournira des outils d'une qualité professionnelle, et augmentera considérablement les possibilités du Blitz original. Attention toutefois, j'ai oublié de préciser que toutes les documentations sont en anglais.

Autopub: les écrans que vous voyez (si tout s'est bien passé ;-) ont été grabbés à l'aide de SmallGrabber, un grabber d'écran que votre serviteur a écrit en... Blitz bien évidemment !

DOCUMENTS ET IMAGERIES

ArtEffect VF 1.5* = 590 F. Version 2* Réservation = ~~1290 F~~ 990 F
PageStream3.2.a VF* ~~2490 F~~ **1990 F**
TypeSmith VF* ~~990 F~~ **790 F**
WordWorth 6 VF 490 F
Gabarits A.D.F.I.* 240 F
Scripts A.D.F.I.* 240 F
Extension TextFx2* 450 F
Effet de Gary* 290 F
Moteur True Type* 290 F
Textures A.D.F.I.* 240 F
Festivités A.D.F.I.* 240 F
Drapeaux 3D du monde* 340 F
Filtre JPEG* 230 F
Filtre WordWorth* 230 F
Fontes Studio* 340 F

IMPRESSION

Spouleur ADFI VF* 240 F
Pilotes A.D.F.I. VF* Canon & Stylus (langage LQ & ESCP2) 190 F
Émulateur TurboPrint (Hewlett Packard) 450 F
Stylus 400 C 720 ppp 1790 F
Stylus 600 C 1440 ppp 2290 F
Stylus 800 C 1440 ppp 3290 F
Module PostScript pour la Stylus 800 Mars
Canon BJC 4200 1780 F
Hewlett Packard 690 1940 F

DÉBUTER SUR AMIGA

Bien Débuter A.D.F.I. Précisez l'Amiga (ROM 2.x ou 3.x) VF 190 F

PROGRAMMATION

Jennifer Amos A.D.F.I. VF* 200 F
Annabella GFA A.D.F.I. VF* 320 F
HiSoft Devpac 3.50 VF* 795 F
StormC ANSI/C++ VF 1* = 1690 F. Version 2 = 2490 F
Storm Wizard* 490 F

DOCUMENTATION

Exec (Encyclopédie A.D.F.I. tome 1) VF* 320 F
Matériel (Encyclopédie A.D.F.I. tome 2) VF* 320 F

ÉDUCATIF

Décollages A.D.F.I. VF* **290 F**
Thème L'espace A.D.F.I.* 125 F
Thème L'alphabet A.D.F.I.* 120 F
Thème La mer A.D.F.I.* 140 F
Thème Coloreliage A.D.F.I.* 140 F

DISQUETTES SONY HAUTE FIDÉLITÉ 880 KO

Lecteur HD 1760 KO interne (précisez le modèle de l'Amiga) 565 F
Disquette MF2DD Sony x 10 (4,50 F/U) 45 F
Disquette MF2DD Sony x 30 (4,00 F/U) 120 F
Disquette MF2DD Sony x 50 (3,80 F/U) 190 F

DISQUES DURS

Nos disques durs I.B.M. sont garantis 3 ans. Ce sont aussi parmi les plus rapides du marché. L'installation s'entend sur des produits acquis auprès des Éditions A.D.F.I. : pour d'autres produits, multipliez le prix indiqué par 2.

A.B.E. le réparateur de référence VF* **570 F**
Seagate 540 MO SCSI **1090 F**
IBM 540 MO 2.5" IDE 4000 R/mn **1390 F**
IBM 1 GO 2.5" IDE 4000 R/mn 1990 F
IBM 1,4 GO 2.5" IDE 4000 R/mn 2390 F
IBM 2,1 GO 2.5" IDE 4900 R/mn 3590 F
IBM 1,7 GO 3.5" IDE 4500 R/mn 1490 F
IBM 2,1 GO 3.5" IDE 5400 R/mn 1790 F
IBM 3,2 GO 3.5" IDE 4500 R/mn 2290 F
IBM 1 GO SCSI 5400 R/mn 1590 F
IBM 2 GO SCSI 5400 R/mn 2190 F
IBM 2 GO SCSI 7200 R/mn 4290 F
IBM 4 GO SCSI 5400 R/mn 4590 F
IBM 4,5 GO SCSI 7200 R/mn 6690 F
IBM 9 GO SCSI 7200 R/mn 12990 F
Préparation du disque dur 180 F
Installation de logiciel 60 F

PÉRIPHÉRIQUES

USRobotics Sportster 56000 avec tuteur en VF 1090 F
USRobotics Courier 56000 avec tuteur en VF 1890 F
Graveur Philips 2600 interne 2x lecture 6x 2890 F
Blizzard 1230 68030 50 Mhz 1070 F
Blizzard 1240 68040 40 Mhz 1990 F
Blizzard 1260 68060 50 Mhz 3990 F
Coprocesseur 50 Mhz 510 F
OS 3.1 (ROM+Manuel VF+disquettes) à partir de 690 F

• *L'ensemble de ces logiciels sont des créations ou des exclusivités des Éditions A.D.F.I. Ils doivent être livrés avec un carton d'enregistrement à nous retourner.*

Éditions A.D.F.I.
La force d'un créateur en action.

Résidence les Cottages
83 rue André Theuriet
F63000 Clermont Ferrand.
Téléphone : 33+ 04.73.93.77.31.
Port 48h 40 FF. **Assurance** +30 FF.
Matériel + 30 FF. **Étranger** + 15 FF.

Traitement prioritaire CB :
• *Appelez et attendez notre opérateur.*
• *Paiement uniquement par carte bancaire.*
• *Nous vous rapellerons dès la validation de votre commande.*

Introduction à Exec (2)

Communication inter-processus

Choisir son mode de communication, son mode d'interruption

Les signaux

Avant de les utiliser il faut réserver son canal de communication par la fonction AllocSignal(n°), puis les libérer par FreeSignal(n°).

Le signal : c'est un bit d'un long mot contenu dans le descripteur de tâche. Il est affirmé par la fonction Signal (descripteur_de_tâche, bits) et infirmé par la fonction Wait(bits). La fonction Signal(T, X) vérifie d'abord que les bits X sont attendus par la tâche T, place la tâche T dans la liste des tâches prêtes si elle n'y est pas. Par conséquent, la fonction Wait() n'est pas bloquante lorsque un des bits attendus aura déjà été affirmé par la fonction Signal(T, X). Enfin, si T est placée en tête de suite (sa priorité est la plus élevée), une demande de préemption est faite et T sera élue (voir Annexe A). Pour cette raison, et parce qu'un signal est un booléen, un signal "ne mémorise" qu'un seul appel à la fonction Signal(T, X), les autres appels identiques peuvent être éventuellement sans effets, si X est déjà affirmé dans T; ces signaux supplémentaires seront perdus.

Le signal d'exception : un signal est défini signal d'exception par la fonction SetExcept(val, pos). Il faut de plus, initialiser des champs spéciaux du descripteur de tâche pour y ficher une routine de traitement exceptionnelle du signal. La particularité du signal d'exception est lors de l'utilisation de la fonction Signal(T, X) qui fera appeler sa routine d'exception. Si T est déjà élue la routine est exécutée immédiatement. Si T est endormie, elle est mise en suite et la routine d'exception sera exécutée lorsqu'elle sera élue. Ainsi, on tire un bénifice du signal d'exception, plutôt lorsque T est déjà élue. Lorsque la tâche est élue, une sauvegarde/restauration est faite sur la pile de cette tâche puisque son programme est interrompu. Contrairement à un signal classique, où son traitement n'arrive qu'à l'appel de Wait() ou de SetSignal() que nous verrons. Un signal d'exception peut donc arriver alors que l'on est entré dans une fonction. Si nous voulons utiliser cette fonction dans la routine d'exception, nous devons être sûr qu'elle est réentrante ou n'alloue pas de ressource; voir le paragraphe sur les sémaphores.

Nota: le RKM nous met en garde contre l'utilisation de la plupart des fonctions systèmes dans une routine d'exception qui coexisteraient avec celles de la tâche.

Conseil de Monsieurs Dittrich, Gelfand et Schemmel (Bible Amiga): on peut éviter de tester régulièrement l'arrivée du signal par SetSignal(0,0), ce qui ralentit la boucle, avec un signal d'exception et sa routine. Voici les deux solutions que je vous propose à un programme qui simule un calcul simple (l'incrémentation d'un compteur) :

```
// A placer dans exc.c et excp.cp
// Ces signaux sont réservés par le système mais attachés aux touches CTRL_X
// CTRL_C et D sont utilisés: break d'un prog. "langage C" ou d'un script Amiga
#define SIGBREAKB_CTRL_E   14 // numéro du signal
#define SIGBREAKF_CTRL_E   (1<<SIGBREAKB_CTRL_E)   // masque
construit
#define SIGBREAKB_CTRL_C   12 // numéro du signal
#define SIGBREAKF_CTRL_C   (1<<SIGBREAKB_CTRL_C)

Solution 1
exc.c: cc -L exc.c
void main() {
  long   val= 0;

  printf("Arrêtez par Ctrl_E\n");
  for( ; !(SetSignal(0, 0) & SIGBREAKF_CTRL_E); ) val++; // incrémente
compteur
  SetSignal(0, SIGBREAKF_CTRL_E);  // infirme le bit (serait fait par Wait)

  printf("%d\n", val);
}

Solution 2
asmExcp.a: cc asmExcp.a
  XREF  _LinkerDB     ; @ du segment de donnée SAS/Lattice C
  XREF  __Exception_routineVerif

  XDEF  _chgLed
  XDEF  _asmRoutine

  CSECT asmExcp

_chgLed:
  bchg    #1,$bfe001
  rts

_asmRoutine:              ; A1 = adresse de l'instance de classe (this)
  move.l  D0,-(SP)        ; sauvegarde des signaux
  lea     _LinkerDB,A4    ; @ du segment de donnée (sécurité, même ctxt)
  move.l  D0,-(SP)        ; masque
  move.l  A1,-(SP)        ; paramètre implicite (this)
  jsr     __Exception_routineVerif
  addq.l  #8,SP
  move.l  (SP)+,D0        ; réarme l'exception
  rts
  END

excp.cp: cc -iinclude:/compiler_headers -L+asmExcp.o excp.cp
#include  <exec/tasks.h>
extern   void chgLed();
extern   void asmRoutine();

class Exception {   // gère un seul signal d'exception
  BYTE  n;
  APTR RE, DE;
protected:
  void   routineVerif(unsigned long masque);   // appel une virtuelle
public:
  Exception(BYTE numero): n(numero) {
    if (n > 31) { printf("Exception(0..31)\n"); exit(-1); }
    struct Task    *T= (struct Task *)FindTask(0);
    RE= T->tc_ExceptCode; DE= T->tc_ExceptData;
    T->tc_ExceptCode= (APTR)&asmRoutine; T->tc_ExceptData= this;
  }
  // table des virtuelles initialisée après le constructeur
  void active() { SetExcept(1<<n, 1<<n); }
  void desactive() { SetExcept(0, 1<<n); }
  // Le mot clé "virtual" sert ici le principe de description comportementale
  // Appelé aussi fonction différée
  virtual void routine() { chgLed(); }
  ~Exception() {
    desactive();
    struct Task    *T= (struct Task *)FindTask(0);
    T->tc_ExceptCode= RE;
    T->tc_ExceptData= DE;
  }
};
void   Exception::routineVerif(unsigned long m) { if (m & 1<<n) routine(); }

class Controleur: Exception {
    int        fin;   // volatile (non implanté sur mon C2)
  virtual void routine() { fin= 1; }
public:
  Controleur(): (SIGBREAKB_CTRL_E), fin(0) { }
  void boucle();
  virtual void calcul() { }
};
void   Controleur::boucle() { active(); for(; !fin; ) calcul(); desactive(); }

class Compteur: public Controleur {
  long   val;
public:
  Compteur() { val= 0; }
  virtual void calcul() { val++; }
  void afficheValeur() { printf("%d\n", val); }
};

void main() {
/* Pour vos tests
```

```
    Exception   exCtrlE(SIGBREAKB_CTRL_E);
    exCtrlE.active();
    Wait(SIGBREAKF_CTRL_C);
*/
    printf("Arrêtez la boucle par Ctrl_E\n");
    Compteur  cpt;
    cpt.boucle();
    cpt.afficheValeur();
}
```

Scriptes (protect fichier +S)

```
attn:
.key sec,pro
wait <sec>
break PROCESS=<pro> E

texc:
.key sec
run attn <sec> $process ; signale le Pus qui a lancé run, après <sec> secondes
/exc                    ; là où se trouve l'exécutable

texcp:
.key sec
run attn <sec> $process
/excp
```

Tests

secondes	7	10	19
texc	137409	189931	345950
texcp	722028	991933	1796635
Excp/Exc	5.25	5.22	5.19

En conclusion, la boucle de "excp" va environ 5 fois plus vite. Pour être rigoureux, il faudrait comptabiliser le temps total des instructions des deux boucles, y compris l'appel à SetSignal() pour le premier programme. Ceci est surtout un exemple "d'Exec et de la programmation par objets avec C/C++". En effet, le temps du calcul est bien inférieur à celui du reste de la boucle. Aussi, les deux solutions devraient se valoir en durée lorsque le calcul est plus conséquent. La deuxième solution a l'avantage de ne pas appeler une fonction système de façon répétitive et utilise donc le fait qu'Exec gère un mécanisme d'interruption local à la tâche (processus de délégation). La mise au point est plus longue et nous a demandé des connaissances du noyau mais ces inconvénients sont négligeables quant à la réutilisabilité des classes "Contrôleur" ou "Compteur"; il ne sera plus nécessaire d'expliciter la gestion du signal d'arrêt que par active()/desactive(). Cette délégation d'une gestion du signal d'exception, par le composant logiciel "Exception", met en évidence l'encapsulation ou masquage. Nous pourrons réutiliser ces composants, ici des classes C/C++, et maintenir plus facilement une application conçue ainsi.

Exercice 2:

lancer les commandes "exc" et "excp" dans deux shells avec une même priorité (0) puis l'un avec une priorité de 1. Pourquoi ne peut-on pas interrompre le shell avec la priorité nulle tant qu'on a pas appuyé sur Ctrl_E dans l'autre ?

Les messages

Voyons maintenant comment comptabiliser plusieurs communications par passage de messages. Celui-ci fonctionne à l'instar du système postal avec les notions de message, destinataire, expéditeur et "retour à l'envoyeur".

Le port:

c'est le point d'entrée et d'accumulation des messages ou la boîte aux lettres. Le port peut-être public: il est alors dans une liste du noyau, ou privé (il n'est pas dans cette liste). Parce qu'il peut être public, il n'est pas d'office contenu dans le descripteur de tâche, contrairement au système de communication minimal que sont les signaux. Le port est constitué d'une partie "Signal" qui contient le numéro de bit à affirmer et la tâche à réveiller, là où se trouve le long mot.

Remarque 3:

la création d'un port ou boîte aux lettres est initiée par une tâche, aussi il faut avoir à l'esprit qu'un port est toujours associé à une tâche afin qu'à la réception d'un message sur ce port, une tâche puisse toujours le traiter.

L'autre partie est une file d'attente, où s'accumulent les messages. A chaque envoi d'un message est sous-jacent l'affirmation d'un signal (peut-être déjà affirmé) et l'enfilement du message. Souvenons-nous que la tâche qui traitera ces messages n'est peut-être pas la plus prioritaire et par conséquent, lorsqu'elle s'exécutera et ira regarder à ce port, elle devra traiter peut-être plusieurs messages. Maintenant nous avons notre mécanisme de mémorisation. Voici l'algorithme classique de traitement de messages à un port, proposé par le RKM.

Initialiser un port

Algorithme de réception (n°1)

```
Wait(port)              ; attente du signal associé au port
tantQue la file du port n'est pas vide
Faire
  message <- GetMsg(port) ; défile un MesSaGe du port de traitement
  Traiter ce message
  ; ReplyMsg() : renvoyer une réponse pour signifier que le message est traité
  ReplyMsg(messsage)      ; enfile un message dans son port-réponse
Fin
```

Le message :

c'est un élément de file. Il contient un champ qui donne l'adresse d'un port où l'on recevra le message en retour, c'est à dire une réponse. A l'instar de l'adresse de l'expéditeur sur une enveloppe ou en haut d'une lettre pour un "retour à l'envoyeur". De plus, la longueur du message. Voici l'algorithme classique d'envoi de messages.

Initialiser un port-réponse

Initialiser un message et son champ port-réponse

Algorithme d'envoi (n°2)

```
PutMsg(port, message)   ; enfile un message dans le port de traitement (algo. n°1)
Wait(portRep)
; si plusieurs envois de messages utiliser alors une boucle
GetMsg(portRep)         ; défile un message du port-réponse
; Réponse en retour à l'envoi, traiter éventuellement un code de retour d'erreur
; A partir d'ici le message peut-être réutilisé
```

Nous attendons à ce port une réponse ou le traitement du message. Le message envoyé au port de destination y est défilé, traité, puis enfilé dans notre port-réponse et signalé vers la tâche à réveiller grâce à sa partie "Signal".

L'ensemble des deux algorithmes forme un protocole de communication.

Remarque 4:

dans le premier algorithme, si nous dupliquons le message, nous nous plaçons soit dans un contexte où l'on simule l'envoi d'un message par une liaison matérielle (+ signaux de contrôle), soit le transfert d'informations entre deux types d'espace mémoire... Ce qu'il ne faut pas confondre avec le fait, que c'est toujours à l'expéditeur de prévoir le nombre de messages qu'il désire envoyer "en parallèle". Il doit donc préparer autant d'occurrences de message que d'envois qu'il veut initier de manière asynchrone.

Aparté

On dialoguera avec un périphérique logiciel ou "device" par passage de messages que l'on nomme requêtes. Pour un mode d'envoi asynchrone, on remplacera dans l'algorithme n°2, les fonctions PutMsg() par SendIO() et Wait()/GetMsg() par WaitIO(). Pour un mode synchrone, c'est DoIO() qui remplacera PutMsg(), Wait() et GetMsg().

Notons qu'un périphérique logiciel est basé sur une bibliothèque qui contient les vecteurs suivants : Open(), Close(), Epure(), Nulle(), BeginIO(), AbortIO(). Il contient une ou plusieurs unités selon le nombre d'occurences d'un matériel de

même nature, sur lequel il effectue les mêmes commandes. Par exemple, plusieurs lecteurs de disquette, plusieurs canaux audio, ... Une unité est un port de traitement, plus une tâche; relire la remarque 3. Enfin, une unité ne sert à rien d'autre qu'au mécanisme de passage de messages. Puisqu'une opération est identique quelle que soit l'unité choisie et que l'adresse de l'unité est contenue dans la requête, on regroupera en général les fonctions de traitement au niveau du périphérique. La fonction SendIO() appelle simplement le vecteur BeginIO() qui envoie un message à l'unité spécifiée (dans la requête). L'unité implante l'algorithme de réception (n°1), BeginIO() celui de l'envoi (n°2). Toutefois BeginIO() pourra éviter cet échange de messages et le réduire à l'appel de la routine de traitement correspondant à la requête. La demande est faite en affirmant un bit dans la requête. DoIO() affirme toujours ce bit, SendIO() l'infirme. C'est toujours le code de la fonction BeginIO() qui, selon la nature de la requête (l'opération demandée), prend la décision d'opérer immédiatement. Sinon, le bit est infirmé et la fonction BeginIO() revient alors à PutMsg(portUnite).

Ce mécanisme permet d'éviter un échange de messages pour des requêtes d'état par exemple. Un tome entier des RKMs compile les différents devices de base de l'Amiga.

Exercice 3

Le "trackdisk.device" gère les lecteurs de disquette, il se trouve dans la liste de devices d'Exec. De plus, celui-ci peut avoir jusqu'à 4 unités qui chacune est une tâche du même nom et que l'on trouve dans la liste des tâches. Elles auraient pu s'appeler "trackdisk.unitx" ce qui aurait évité la confusion. Enfin, l'AmigaDOS s'appuie sur Exec, c'est le Disk Operating System de l'Amiga. Si vous disposez de plusieurs lecteurs de disquettes, vous aurez autant d'instances d'unités mais aussi autant d'instances de tâches AmigaDOS ou processus : comme une unité, c'est une tâche avec un port de communication. Ils se nomment "DFx:". Tapons la commande "dir DF0:", le processus "DF0:" recoît un message ou paquet (sous AmigaDOS), puis "DF0:" envoie une requête au "trackdisk.device" en spécifiant l'unité 0. Pour la nommer, nous dirons que c'est sur le port de la tâche "trackdisk.unit0" où est enfilée la requête si BeginIO() ne la traite pas immédiatement. Reprenons l'exercice 1 mais faisons "dir : all" sur deux lecteurs différents. Vous vous apercevrez alors que même en augmentant la priorité d'un shell, la vitesse d'apparition des fichiers est pratiquement la même dans les deux shells. Nous avons deux unités "en parallèle" qui traitent nos requêtes avec une même priorité (les processus AmigaDOS ne jouent pas). Il faudra changer la priorité d'une de ces unités pour que l'affichage soit plus rapide dans un shell. Ceci n'est pas à faire, ou sinon délicat.

Le message d'interruption: lorsque nous recevons un message à un port, nous pouvons demander à Exec de déclencher une interruption de niveau 1 dite "interruption logicielle". La fonction Cause() est là pour ça. Prenons un port de réception, dans sa partie "Signal" à la place de la tâche à réveiller nous fichons alors l'adresse d'un structure d'interruption comme celles contenues dans la liste d'un serveur, que nous avons déjà vu. Le traitement de l'algorithme d'envoi (n°2) se simplifie. Après PutMsg() il n'est plus nécessaire d'attendre une réponse. En effet, la routine d'interruption est appelée lors du ReplyMsg() de l'algorithme de réception (n°1) et ne contient plus que GetMsg() de l'algorithme d'envoi (n°2).

Les sémaphores

Nous avons vu qu'avec le passage de messages, nous avions réalisé un partage d'informations entre tâches. Le sémaphore sert aussi ce partage. Le mécanisme est presque semblable au passage de messages. Il est implanté, dans Exec en utilisant les signaux, il cont ient un compteur et une file de tâches à réveiller. Le sémaphore est utilisé pour des problèmes connus comme celui des philosophes...

C'est un mécanisme qui permet de diminuer le temps d'utilisation des fonctions Forbid()/Permit, qui gèlent temporairement la commutation de tâches. Comme celui du passage de messages pour améliorer la simultanéïté des communications.

Synthèse

L'Amiga est un système performant de multiprogrammation non seulement parce qu'il permet à plusieurs programmes de s'exécuter efficacement et "simultanément" grâce aux mécanismes que nous avons vu. Toutefois, l'Amiga ne serait pas ce qu'il est sans l'aspect matériel essentiel qui lui permet d'être aussi performant et versatile que sont les processeurs dédiés au transfert de données ou DMA. Ils déchargent le micro-processeur des opérations de transfert, Exec étant toujours au coeur de l'Amiga pour "servir" leurs interruptions de fin de transfert. Ce qui fait de l'Amiga non pas une machine parallèle mais plutôt spécialisée dans "le multi-média".

Epilogue

Nous n'avons pas présenté l'"expansion.library" qui permet avec les ressources, les périphériques logiciels ou devices et l'AmigaDOS, le "Plug & Pouet" depuis au moins 9 ans sur Amiga. Le HAL ou "Hardware Abstraction Layer" implanté par ce qu'Exec appelle des ressources. C'est encore une liste du noyau dont la plupart des éléments sont de "petites" bibliothèques de fonctions pour s'informer puis accéder d'une manière exclusive et directe au matériel, dans un contexte de multiprogrammation.

Citons disk.resource, cia.resource... Et aussi FileSystem.resource. Grâce à cela, l'Amiga supporte l'amorçage automatique ou "AutoBoot" et de multiples systèmes de fichiers.

Il faut noter que les ressources sont assez exotiques et que le mécanisme d'autoconfiguration des cartes lié à celui des ressources, des périphériques logiciels et de l'AmigaDOS est aussi compliqué que l'est la compréhension de l'AmigaDOS et de son histoire. Nous terminons ici cette introduction à Exec.

Annexe A

Statistiques sur Exec

Utilisation de Reschedule() (demande de préemption):
Provoquera l'élection de la tâche en tête de suite remplaçant celle courante
AddTask(), SetTaskPri(), Signal()

Utilisation de Enqueue():
Schedule(), AddIntServer(), Signal()

Utilisation de Disable()/Enable() (commutateur général des interruptions):
o Cause(), AddlRemIntServer(), SetIntVector()
o PutMsg()/GetMsg()
o SetTaskPri(), FindTask(), AddlRemTask()
o SetSignal(), Signal(), Wait(), WaitIO()

Utilisation de Forbid()/Permit() (interdiction de la commutation de tâches):
o OpenlCloseDevice()/OpenlCloseLibrary()
o AllocMem()lEntry(), ...
o Semaphores

Annexe B

AddTask(descripteurTâche, intialPC, finalPC)
Etat de la pile utilisateur d'une tâche après l'appel de cette fonction:
[68881] éventuellement
[PC]
[SR= 0] mot
[A0-A6= 0] 7
[D0-D7= 0] +8 = 15 longs mots à zéro
[ExitCode()] finialPC ou routine par défaut

Amiga E

Une Hotlist pour le WEB

Après une déprogrammation de l'article de janvier (qui est devenu celui de février), nous repartons de plus belle avec un petit programme qui va vous permettre de créer une bibliothèque des adresses WEB qui vous tiennent le plus à coeur.

Bien évidemment, ce programme n'est qu'un prétexte pour vous montrer l'utilisation d'un point un peu ardu du système AMIGA, en l'occurence, les listviews (et donc les listes). On utilise pour cela la gadtools.library et les routines d'interfaçage AREXX vues dans un article précédent. Etant donné la taille du programme, vous n'aurez, hélas, pas beaucoup d'informations.

Structure et fonctionnement

Pour AREXX, je vous renvoie à l'article de février 1996 (désolé). Les noms des sites WEB se situent dans un fichier 'env:WEB-Hotlist.prefs' qu'il vous faudra éditer à la main (re-désolé). En fait, c'est le traitement de la listview qui va nous poser le plus de problèmes (je vous renvoie bien-sûr aux autodocs pour l'utilisation de la gadtools). La routine findname() me semble la plus intéressante, car c'est elle qui se charge de trouver le nom du site choisi.

C'est tout bête. On récupère dans 'selected' le numéro du champ sélectionné. Il suffit ensuite de réaliser une boucle jusqu'à ce que l'on trouve le noeud correspondant. Il ne reste plus qu'à renvoyer le nom et de l'expédier à AWEB, IBROWSE ou VOYAGER (personne n'est oublié?).

Pour finir

Dans la famille on pouvait faire mieux mais je n'avais pas la place, on aurait pu:

- ajouter un bouton pour récupérer l'URL en cours sur le browser.
- réaliser un classement alphabétique ou mieux, hiérarchique.
- insérer un éditeur d'URL directement dans le programme.

Bon, promis, le mois prochain, il y aura plus de texte et moins de code. Bonne nuit.

PS: si vous n'utilisez pas AWEB, débrouillez vous avec la doc de votre logiciel !

```
ENUM NONE, ER_OPENLIB, ER_WB, ER_VISUAL,
ER_CONTEXT, ER_GADGET, ER_WINDOW, ER_FILE,
ER_MEM, ER_PORT

MODULE 'intuition/intuition', 'gadtools', 'libraries/gadtools',
'rexxsyslib','rexx/storage', 'intuition/gadgetclass', 'exec/nodes',
'intuition/screens', 'exec/ports', 'utility/tagitem'

DEF scr=NIL:PTR TO screen,
  visual=NIL,
  wnd=NIL:PTR TO window,
  glist=NIL,offy,g,
  type,infos,listv:PTR TO LONG,mem,
  filename[256]:STRING,flen,items

DEF replyport:PTR TO mp
DEF node:PTR TO ln
DEF retour[256]:STRING

PROC main() HANDLE
  initarexx()
  openprefs()
  openinterface()
  REPEAT
    wait4message()
  UNTIL type=IDCMP_CLOSEWINDOW
  Raise(NONE)
EXCEPT
  closeinterface()
  closearexx()
  IF exception>0 THEN WriteF('Could not !',
  ListItem(['', 'open library', 'lock workbench',
  'get visual infos', 'create context', 'create gadget',
  'open window', 'open preferences file', 'allocate memory','find
AWEB'],exception))
ENDPROC

PROC openprefs()
  DEF handle
  filename:='env:WEB-Hotlist.prefs'
  flen:=FileLength(filename)
  handle:=Open(filename,OLDFILE)
  IF (flen<1) OR (handle=NIL) THEN Raise(ER_FILE)
  mem:=New(flen+4)
  IF mem=NIL THEN Raise(ER_MEM)
  IF Read(handle,mem,flen)<>flen THEN Raise(ER_FILE)
  IF handle THEN Close(handle); handle:=NIL
ENDPROC

PROC traitement()
  DEF newNode=NIL:PTR TO ln, len,
  urlname[256]:STRING, i=0, j=0

/* Parse Fichier  */
  REPEAT                    -> on parcourt le fichier
    REPEAT                  -> on copie la ligne en cours
      urlname[j]:=mem[i]
      i++;j++
    UNTIL mem[i]=10         -> jusqu'au prochain linefeed
    urlname[j]:=0
    i++;j:=0;items++
    IF (len:=StrLen(urlname))=0 THEN RETURN
    newNode:=New(SIZEOF ln)  -> on ajoute un noeud
    newNode.name:=String(len)
    StrCopy(newNode.name,urlname,ALL)
    AddTail(listv, newNode)
    urlname:=''
  UNTIL i>=flen        -> on recommence jusqu'à la fin du fichier
ENDPROC

PROC openinterface()
  IF (gadtoolsbase:=OpenLibrary('gadtools.library', 37))=NIL
THEN Raise(ER_OPENLIB)
  IF (scr:=LockPubScreen('Workbench'))=NIL THEN
Raise(ER_WB)
  IF (visual:=GetVisualInfoA(scr,NIL))=NIL THEN
Raise(ER_VISUAL)
  offy:=scr.wbortop+Int(scr.rastport+58)+1
  IF (g:=CreateContext({glist}))=NIL THEN Raise(ER_CONTEXT)

  listv:=[0,0,0,0]; listv[0]:=listv+4; listv[2]:=listv
  traitement()

  IF (g:=CreateGadgetA(LISTVIEW_KIND, g,
  [scr.wborleft+20, offy+40, 450, 100, NIL, NIL, 2, 0, visual,
0]:newgadget,
  [GTLV_SCROLLWIDTH, 20, GTLV_SHOWSELECTED, 0,
  GTLV_LABELS, listv, 0]))=NIL THEN Raise(ER_GADGET)

  IF (wnd:=OpenW(10,15,500,offy+165,$304 OR
SCROLLERIDCMP,$E,
  'WEB Hotlist en E',NIL,1,glist))=NIL THEN
Raise(ER_WINDOW)
  Gt_RefreshWindow(wnd,NIL)
ENDPROC

PROC wait4message()
  DEF mes:PTR TO intuimessage,g:PTR TO
gadget,command[256]:STRING,name[256]:STRING
  REPEAT
    type:=0
    IF mes:=Gt_GetIMsg(wnd.userport)
      type:=mes.class
      IF (type=IDCMP_GADGETDOWN) OR
(type=IDCMP_GADGETUP)
      g:=mes.iaddress
      infos:=g.gadgetid
      name:=findname()
      StrCopy(command,'OPEN ',ALL)
      StrAdd(command,name,ALL)
      sendrexxcmd('AWEB.1', replyport, command,
RXFF_RESULT, retour)
    ELSEIF type=IDCMP_REFRESHWINDOW
      Gt_BeginRefresh(wnd)
      Gt_EndRefresh(wnd,TRUE)
      type:=0
    ELSEIF type<>IDCMP_CLOSEWINDOW
      type:=0
    ENDIF
      Gt_ReplyIMsg(mes)
    ELSE
      Wait(-1)
    ENDIF
  UNTIL type
ENDPROC

PROC closeinterface()
  IF visual THEN FreeVisualInfo(visual)
  IF wnd THEN CloseWindow(wnd)
  IF glist THEN FreeGadgets(glist)
  IF scr THEN UnlockPubScreen(NIL,scr)
  IF gadtoolsbase THEN CloseLibrary(gadtoolsbase)
  IF mem THEN Dispose(mem)
ENDPROC


PROC findname()
  DEF result,selected,item:PTR TO ln,i
  result:=Gt_GetGadgetAttrsA (g, wnd, 0, [GTLV_SELECTED,
{selected}, TAG_DONE])
  IF result<>1 THEN Raise(0)
  item:=listv[0]
  FOR i:=1 TO selected
    item:=item.succ
  ENDFOR
ENDPROC item.name


PROC initarexx()
  IF (rexxsysbase:=OpenLibrary('rexxsyslib.library',0))=NIL THEN
Raise(ER_OPENLIB)

->Creation du port public
  Forbid()
  IF FindPort('Rexx_Comp')=0
    IF replyport:=CreateMsgPort()
      node:=replyport.ln
      node.name:='Rexx_Comp'
      node.pri:=0
      AddPort(replyport)
    ENDIF
  ELSE
    Raise()
  ENDIF
  Permit()

->Recherche du port 'AWEB.1'
  Forbid()
  IF FindPort('AWEB.1')=0 THEN Raise(ER_PORT)
  Permit()
ENDPROC

PROC closearexx()
->Fermeture des MsgPorts et des Libraries
  RemPort(replyport)
  DeleteMsgPort(replyport)
  CloseLibrary(rexxsysbase)
ENDPROC

PROC sendrexxcmd(hostname, replyport:PTR TO mp, command,
flags, retour)
  DEF rxmsg:PTR TO rexxmsg
  DEF replymsg:PTR TO rexxmsg
  DEF rexx_command:LONG
  DEF hostport:PTR TO mp
  DEF node:PTR TO ln

-> Creation du message AREXX
    node:=replyport.ln
    IF (rxmsg:=CreateRexxMsg(replyport, NIL, node.name))=NIL
THEN Raise(0)

    IF rexx_command:=CreateArgstring(command,
EstrLen(command))
      CopyMem({rexx_command},rxmsg.args,4)
      rxmsg.action:=RXCOMM OR flags
      rxmsg.stdin:=Input()
      rxmsg.stdout:=Output()
-> Envoi du message
        Forbid()
        hostport:=FindPort(hostname)
        IF hostport THEN PutMsg(hostport,rxmsg)
        Permit()
        WaitPort(replyport)      -> Recuperation du resultat
        replymsg:=GetMsg(replyport)
    ELSE
        WriteF('Problème d''envoi de commande Arexx')
    ENDIF
    StrCopy(retour,replymsg.result2,ALL)
    ClearRexxMsg(rxmsg,16)
    DeleteRexxMsg(rxmsg)
ENDPROC
```

Une command ReadArgs

Découverte de XPK

La plupart des programmeurs connaissent la fonction ReadArgs() de la dos.library dont le rôle est d'analyser une ligne d'arguments donnée à un programme. Je vous propose aujourd'hui une commande permettant ce genre de chose depuis l'intérieur d'un scénario AmigaDOS. Cela pourra également se révéler utile pour les programmes ARexx.

Le principe

Je ne m'étalerai pas ici sur le fonctionnement de la fonction ReadArgs() car je n'ai pas la place. Je me concentrerai essentiellement sur l'algorithme du programme.

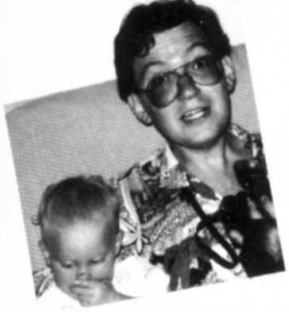
Il utilise une première fois la fonction ReadArgs() afin de déterminer ses propres arguments. Ce sont respectivement un modèle pour la fonction ReadArgs(), éventuellement la chaîne à confronter à ce modèle, un texte d'aide supplémentaire (optionnel, il apparaît lorsqu'on tape un second point d'interrogation) et un interrupteur qui détermine si l'on doit utiliser les variables d'environnement (stockées dans ENV:, accessibles à tous les processus par setenv et getenv) ou locales (spécifiques au processus qui les crée, accessibles par get et set).

Le programme appelle ensuite une deuxième fois ReadArgs() avec le modèle qui lui a été fourni en paramètre. Si une valeur a été donnée pour STRING, elle est utilisée (à noter qu'elle doit se terminer par un caractère line-feed: mettez-là entre guillemets et la faire finir par *n, si vous devez utiliser des guillemets dedans, utilisez *"). Sinon le programme demande une ligne de commande depuis la console d'entrée.

Les résultats sont stockés dans des variables d'environnement ou locales (par défaut). Le nom de ces variables est celui qui a été assigné aux champs du modèle. Cela nécessite un peu de traitement de caractères dans le programme, un peu technique mais rien d'extrême.

Voilà, je vous laisse potasser le listage qui suit, que j'espère vous trouverez suffisamment commenté.

```
   opt   AMIGA

   include Hisoft_Devpac:Macro/exec.i
   IMPORT      exec,exec
   IMPORT      exec,exec_lib
   IMPORT      dos,dos
   IMPORT      dos,dos_lib
   IMPORT      dos,rdargs
   IMPORT      dos,var

Start move.l     4.w,a6
   move.l  a6,_ExecBase
   moveq  #20,d7     ; code de retour: faute!
   OPENLIB     DOS,37    ; Kickstart 2.04
   move.l  d0,_DOSBase
   beq  NoDOS

   move.l  #Args.Template,d1
   move.l  #Args.Array,d2
   moveq  #0,d3
   CALL   ReadArgs,_DOSBase(pc)
   move.l  d0,Args.RDArgs
   bne.s   .ArgsOK
   bsr   PrintFault
   bra   NoArgs

.ArgsOK   moveq     #DOS_RDARGS,d1
   moveq  #0,d2
   CALL   AllocDosObject
   move.l  d0,UserRDArgs
   bne.s   .RDArgsOK
   bsr   PrintFault
   bra   NoUserRDArgs

.RDArgsOK
   moveq  #10,d7     ; code de retour: erreur
   move.l  d0,a0
   move.l  Args.String(pc),a1
   moveq  #0,d0
   move.l  a1,RDA_Source+CS_Buffer(a0)
   beq.s   .Void
   move.l  a1,d0
.LenBuftst.b     (a1)+
   bne.s   .LenBuf
   sub.l a1,d0
   neg.l d0
   subq.l  #1,d0
.Voidmove.l     d0,RDA_Source+CS_Length(a0)
   move.l  Args.ExtraHelp(pc),RDA_ExtHelp(a0)
   bset  #RDAB_STDIN,RDA_Flags+3(a0)
   move.l  a0,d3
   move.l  Args.UserTemplate(pc),a0
; il faut déterminer le nombre d'arguments voulus
; nombre de virgules+1
   moveq  #1,d6
.Comma   move.b    (a0)+,d1
   beq.s   .CommaGot
   cmp.b   #",",d1
   bne.s   .Comma
   addq.l  #1,d6
   bra.s .Comma
.CommaGot
   lsl.l   #2,d6   ; mots longs
   move.l  sp,a4
   sub.l d6,sp   ; espace sur la pile
   move.l  Args.UserTemplate(pc),d1
   move.l  sp,d2
   CALL   ReadArgs
   tst.l   d0
   bne.s   .ArgsRead
   bsr   PrintFault
   bra.s ArgsFailed
.ArgsRead
; maintenant, lire les noms des variables d'environnement
; à utiliser, et les initialiser. A noter que les /M,
; /N, /S, /T ne sont pas gérés correctement dans l'état
; actuel du programme. N'essayez pas ou vous risquez
; des hits enforcers dans le meilleur des cas et des
; gurus dans les pires.
   move.l  Args.UserTemplate(pc),a5; noms
   move.l  sp,a3      ; valeurs
   moveq  #0,d6
.NextItem
   move.l  a5,a0      ; adresse du nom en cours
.ItemLoop
   move.b (a5)+,d0
   beq.s   .End
   cmp.b   #",",d0
   beq.s   .ItemFound
   cmp.b   #"/",d0
   bne.s   .ItemLoop

   clr.b  -1(a5)
; Nom terminé par un slash, allons jusqu'à la virgule suivante
.ToComma
   move.b (a5)+,d0
   beq.s   .End
   cmp.b   #",",d0
   bne.s   .ToComma
   bra.s .ItemFound
.End moveq     #-1,d6     ; signale le dernier objet
.ItemFound
   clr.b  -1(a5)   ; remplace virgule par 0
   move.l  a0,d1      ; nom de la variable
   move.l  (a3)+,d2   ; contenu
   moveq  #-1,d3      ; le contenu se termine par 0
   tst.l   Args.Global
   sne   d4
   ext.wd4
   ext.l  d4
   and.l #GVF_GLOBAL_ONLY,d4
   CALL   SetVar
   tst.l   d0
   bne.s   .NoError
   bsr.s PrintFault
   bra.s Error
.NoError
   tst.l   d6; fin?
   beq.s   .NextItem

   moveq  #0,d7       ; code de retour: OK!

Error move.l     a4,sp
   move.l  UserRDArgs(pc),d1
   CALL   FreeArgs
ArgsFailed
   move.l  a4,sp
   move.l  UserRDArgs(pc),d1
   CALL   FreeDosObject
NoUserRDArgs
   move.l  Args.RDArgs(pc),d1
   CALL   FreeArgs
NoArgs move.l  _DOSBase(pc),a1
   CALL   CloseLibrary,_ExecBase(pc)
NoDOS move.l  d7,d0
   rts

PrintFault
   PUSH   d0-d2/a0-a1/a6,PrintFault
   CALL   IoErr,_DOSBase(pc)
   move.l  d1,d0
   move.l  #ReadArgs.Name,d2
   CALL   PrintFault
   POP PrintFault
   rts

_ExecBase      dc.l  0
_DOSBase       dc.l  0
Args.Array
Args.UserTemplate  dc.l  0     ; le modèle demandé
Args.String    dc.l  0     ; chaîne à traiter
Args.ExtraHelp dc.l  0     ; affiché si "?" entré
Args.Global    dc.l  0     ; variables globales
Args.RDArgs    dc.l  0

UserRDArgs     dc.l  0

   DOSNAME
ReadArgs.Name      dc.b  "ReadArgs",0
Args.Template  dc.b  "TEMPLATE/A,STRING,EXTRAHELP/K,GLOBAL/S",0
```



Où l'on parle beaucoup de la CRISE AMIGA

Rubrique courrier exploitée honteusement par: Alain Bourgery (MAIS la rédaction se réserve le droit de couper les lettres ET les commentaires de l'exploiteur)

Les courriers que j'ai reçus ce mois-ci m'ont semblé normaux - c'est-à-dire qu'ils parlaient de comparaisons Amiga/autres machines, de problèmes de configuration et de la diminution du nombre des pages...

- jusqu'à ce que je tombe sur le dernier d'entre eux - Murphy sait bien que la chose la plus intéressante est toujours la dernière - et que je le regarde en deux fois pour en comprendre le sens. Il s'agissait, ni plus, ni moins, d'un courrier qui explique de quelle façon on pourrait transformer la lune en planète habitable... Et si ce courrier m'a intéressé, c'est parce qu'il est aussi écrit par un passionné: comme nous autres amigaphiles, cet homme sait qu'il a raison, mais, seul, il ne peut rien faire. Si vous désirez en savoir plus, n'hésitez pas à le contacter (Jean-François Jaffeux, chemin de la Ronzière, Saint Crenès l'Enfant, 63200 RIOM).

Soutien

Je vous envoie cette missive pour vous montrer que l'on continue à acheter de l'Amiga. J'ai acheté le mien en novembre 95, après que mon PC ait claqué. Nous sommes toujours aussi nombreux à nous servir de cette machine et nous le resterons tant qu'il y aura des mags comme le votre et Dream. Au fait, pourquoi n'y a-t-il jamais d'Amiga Show en Province (par exemple, Lyon) ?

Chab@babel.asi.fr

Le mal du pays

Cela fait bien longtemps que j'ai délaissé ma terre natale et mon Amiga. Je suis parti vers des contrées lointaines, des pays sauvages et désolés, le monde du WINTEL. J'ai vendu mon âme au diable en achetant, avec mes pauvres économies, le fleuron de la technologie PC, cette merveille évoluant sans cesse, entraînant le pauvre quidam dans un renouvellement continuel, achat sur achat. Cette drogue n'enivrait, me frustrait, et ne me comblait pas. A ne jamais être rassasié de cette soif, j'en devenais fou. Essayant de garder mon calme, je perçus l'appel d'amis restés fidèles. Joie et remords se confondaient en moi mais ils m'acceptèrent de nouveau parmi eux. Tout ce long voyage n'avait pu briser ce lien tissé avec tant de patience par cette formidable communauté, l'amitié...

Jean Philippe Derrien 106151.1251@compuserve.com

Je suis prêt à acheter

Je travaille au Luxembourg dans une banque. Je suis programmeur mais fais le support NT ou le help desk. Je connais donc très bien les ordinateurs. J'ai un PC depuis cinq mois, et je l'avoue, depuis deux mois, je ne touche presque plus à mon Amiga. J'ai réfléchi 2 secondes sur la raison qui faisait que je n'y touchais plus. Et bien:

● 1 - ce sont les jeux. Quand j'ai un peu de temps libre, au lieu de jouer avec Scala sur Amiga (comme il y a six mois), je joue. Les nouveaux jeux PC sont quand même supers.

● 2 - c'est principalement le 1024x768 en 256 couleurs à vitesse convenable. Quand je lance mon Workbench, je fais toujours attention à conserver un max de chip, donc mon background est très simple (8 couleurs), et de plus, en 640x256. Je serais prêt à acheter la première machine "valeur sûre" qui sortira, quitte à mettre 100.000Fr (16.500FFr), mais je ne le ferai pas pour le moment. Moi je ne me serais pas réjoui d'entendre parler d'un Amiga avec DEC Alpha, quel que soit le nombre de MHz, alors que Phase5 et tout le monde n'attendent de voir venir que le PPC. On est en train de tomber dans la diversité où en fait tout le monde se bat pour essayer d'imposer son standard. Au fait, pourquoi ne pas inclure un petit 68030 (ou 020) en accompagnement du PPC dans les futurs Amiga? Est-ce envisageable?

Alexandre.thilmany@cedel.sprint.com

Ed: *en réponse à cette dernière question, oui, sans aucune doute. Mais si jamais il y a de futurs Amiga ce sera sans doute un "petit" 68060 qui accompagnera le PowerPC, comme sur les cartes PowerUP qui sont prevues pour le printemps.*

Un grand bravo

Tout d'abord un grand bravo à toute l'équipe d'AmigaNews qui continue à soutenir ma "maîtresse", mon Amiga, sur lequel je passe plus de temps que sur ma petite amie. J'ai été à Amiga Show. Bravo aux organisateurs d'avoir réussi à le maintenir, malgré les circonstances. Quel dommage que pour un show, il n'y eut que si peu de choses impressionnantes, à part le Draco Cube et la Be Box. J'aurais aimé voir du matériel qui me fasse rêver en faisant tourner de super softs: trop de 1200 avec des 1084 affreusement entrelacés, pas assez de 4000/060, de Cybervision 64/3D , d'écran 20" ou de grandes télés et de softs type LightWave en démos pour nous faire baver. Même du DP sur grandes télés stéréos aurait pu impressionner Scene Storm, Mods Anthology, ShapeShifter).

Avoir une architecture modulaire (type PC) est une mauvaise idée. Ce qui a fait la force de l'Amiga c'était l'intégration, synonyme de rapidité et de bas coûts de production. L'Amiga doit avoir un 'plus' hardware et n'être pas seulement un O.S. bien écrit. Regardez BeBox, le plus beau des O.S., mais à part la rapidité et la satisfaction intellectuelle de se dire c'est multi-threads, multi-processeur, etc .. qu'est-ce que cela permet de neuf? Rien! On devrait peut-être chercher à faire du hardware au goût du jour: processeur 3D avec texture mapping et phong, graphisme 24 ou 32 bits à la résolution télé et au delà (1280*1024) , entrée audio et vidéo,SCSI2 externe, etc...

Question: Dans une chaîne SCSI, peut il y avoir plusieurs ordinateurs qui partageraient alors les périphériques comme une sorte de réseau. Une chaîne comme ceci, est ce possible ? Bouchon - 6 Disque interne - 7 Mac - 2 CD ROM - 3 Disque externe - 1 Scanner - 5 Amiga - 4 Disque interne - Bouchon. [...]

Quand on se connecte sur Internet, le fournisseur nous délivre une adresse IP dynamique (temporaire). Est-il possible de se connecter alors sur le micro d'un ami (dans le même cas à ce moment) et qui servirait de serveur ? [...]

Il y a une page AmigaNews, et pourtant vous n'en parlez jamais:

http://www.imaginet.fr/~yeproy/amiga/AmigaNews.html .

Je travaille aux Télécom et je vous confirme que le soir, le Net est de plus en plus occupé de 19h30 à 23h30 (pire à chaque changement de période tarifaire), et le taux d'occupation reste très élevé jusqu'à 2h. C'est surtout typique en début de semaine. Il existe également de courtes périodes calmes dans la journée (repas, retour du soir). Avec le décalage horaire, il vaut mieux privilégier les serveurs qui sont en pleine nuit (2 - 6h) au moment où vous les appelez, que ceux proches géographiquement.

Alain Thellier 75011 PARIS

AB: *Oui, il est possible de se connecter au micro d'un ami connecté sur Internet, mais il faut connaître son adresse temporaire et on ne peut de toute façon que transmettre des paquets (sauf démon). Oui, il est possible de mélanger des ordinateurs avec contrôleurs SCSI sur une même chaîne et de*

partager de cette façon les périphériques inclus (avec la limitation des PC/Macs qui risquent de ne pas savoir lire sur un disque formaté Amiga...). C'est la fonction du système Siamois disponible sur Amiga. Pour la version de Windows, il me semble qu'on en est à la version 4.095B, ce qui annonce DOS 7.1 quand on demande ver (ça ne vous rappelle rien sur Mac ?).

Ed: la partie AmigaNews sur le site Web de Yann-Erick Proy est un projet personnel que nous apprécions et soutenons (sommaire du journal, etc.). Mais Yann-Erick n'a jamais prévu d'en faire un site "officiel" pour le journal, avec tout le travail de maintenance qui s'imposerait. Nous sommes en train de préparer un site propre au journal.

Rectificatif

Salut, je vous écris pour rectifier mon précédent courrier où je disais que la carte EMPLANT ne marchait plus avec le 68060 : j'ai trouvé ! A première vue, il y a un problème avec la MMU du 060. J'explique : ce qui ne fonctionne pas avec le 060, c'est le programme de réservation de mémoire pour l'emplant, RSRVMEM. Même avec -r cela ne marche pas : la machine reboot en boucle. Comme je suis en OS3.1, je me suis dis que c'était peut-être le problème, j'ai donc émulé l'OS3.0 avec Blizzmagic et là, miracle : le programme RSRVMEM fonctionne et je peux donc émuler le Mac de l'emplant. Avec cette découverte, j'ai décidé de réinstaller les ROM OS3.0 sur ma machine mais oh surprise, RSRVMEME reboote la machine en boucle, comme avant ?!? Re blizzmagic, avec cette fois OS3.1 et RSRVMEM fonctionne à nouveau : ce n'est donc pas L'OS qui pose problème. Petit rappel de ma config : Amiga 1200 Tower Micronik + Zorro II V4.5: Amiga Système (Blizzard CPU=68060, FPU=68060, MMU=68060) 50MHz, AmigaOS 3.1 V40.68 (Size=512KB), Workbench V40.42, Exec V40.10 AGA Chipset, Graphic OS IS CyberGraphX, System RAM: ~50Mo (~2Mo Chip, ~48Mo Fast(16Mo >060 et 32Mo >scsi)) Blizzard SCSI carte Emplant deluxe carte retina ZII Disque Dur 1Go

[...] Une Config pour répondre au courrier de DELTAGRAPH'X, elle a commencé en 1992 avec un l'A500+, suivi d'un A1200 en 94 qui ne finit pas de gonfler. Je pense continuer avec l'arrivée d'un PC Pentium esclave avec un Siamese Système, mais tout le monde ne peut se permettre d'investir autant d'argent juste pour un HOBBY. Les PC ont rattrapé leur retard à tous les niveaux, GFX, SOUND, JEUX et bien d'autres choses qui nous laissent, à nous amigaïstes, un goût amer : pourquoi l'Amiga n'est-il pas au top de la micro-informatique alors qu'il y a 10 ans, il était en avance sur tout ?

Pour en revenir au PC Pentium 120MHz à 7000F, comparé à mon Amiga 68060 50MHz, pouvez-vous m'expliquer que le PC soit 3 à 4 fois plus rapide que mon Amiga ??? La cadence n'explique pas tout (test fait avec IMAGINE 3D V5.0 sous PC Windows et sous Amiga avec la même scène). Question investissement/rapidité, il vaut mieux acheter un PC qu'un AMIGA.

OUI, l'Amiga a un OS qui pour l'instant, et je dis bien pour l'instant, est au-dessus de tout ce que l'on peut voir, quoique, quoique : Windows NT 4 n'est pas mal et se rapproche de l'OS Amiga... Il faut frapper très fort, avec de nouvelles technologies, le PPC peut-être. Tout dépend de ce qu'il y aura avec, et à quel prix (ne comptez pas sur nous pour relancer une machine à 20000F). Je dis bravo à tous ceux qui font (sur)vivre l'Amiga et qui croient encore en lui en espérant que tout ceci ne soit pas en vain.

Denis Costils denis.costils@wanadoo.fr

Conversion d'images Amiga/PC

Pourriez-vous résoudre un petit problème technique : comment convertir une image Amiga 640x512 en une image PC 640x480? Je sais que c'est possible, car toute la production de la scène Amiga est disponible sur PC (format .BMP) sans déformations... Il doit exister une astuce, peut-être sous DP4 directement. Je possède DP4AGA, et Photoshop 3 sur PC. Je préfère dessiner sur Amiga, mais je ne peux pas exploiter mon travail sur un PC. Help !!! Merci à celui qui m'aidera.

Guillaume Vialet
Un Amigars qui n'en démord pas.

AB : *La solution la plus évidente est l'utilisation du JPEG, un format compris des deux machines, alors sauvez votre image Amiga en .JPG avec le moins de compression possible (pour éviter la perte de qualité) et chargez-la, par exemple, dans Paint Shop Pro (un logiciel DP de retouche d'images).*

Jac Pourtant: DPaint ne sauvegarde pas en JPEG. Ensuite, si on peint en 8 bits, le JPEG est en 24 bits ce qui est inutile pour passer du 8 bits au 8 bits avec perte d'informations en plus. Je ne sais pas si DPaint 4 AGA sauve et peint en 24 bits.

Personnellement, j'éviterais dans la mesure du possible de passer par le JPEG. De nombreux programmes tels ADPro, ImageFX, Photogenics, PPaint, Art Effect, Xi-Paint, TVPaint, et autres sharewares ou freewares peuvent peindre et sauver en BMP ou convertir directement de IFF à BMP. Il doit même y avoir des programmes PC qui peuvent faire la même chose. Ceci évidemment si on veut absolument peindre sur DPaint. Il est plus pratique de peindre déjà avec un programme qui sauve directement en BMP.

Maintenant pour le problème des déformations, deux choix sont possibles :

- *ou bien réduire la hauteur de 512 à 480 proportionnellement, et l'image va s'aplatir un peu*
- *ou bien couper une partie et la proportion sera gardée mais on aura perdu un peu de l'image.*

Le mieux est de définir directement une page dans DPaint de 640 x 480. Ainsi, pas de problème de perte ou d'aplatissement. PhotoShop ne comprend pas IFF? Ça m'étonne. Il faudrait vérifier çà. Sinon, trouver un convertisseur. Sous OS 3.0 et +, il y a un datatype BMP. Enfin, pour moi, il y a des solutions meilleures que peindre avec DPaint, mais c'est une opinion, pas un fait.

Lettre de plainte

Dans le numéro d'Amiga-News de décembre 96, Alain Bourgery se plaint de ne pas avoir reçu beaucoup de courrier ;-). Voici justement 2 mois que j'ai posé une question à AmigaNews suite à l'article de Julien Wilk concernant l'émulateur Amiga UAE pour PC ou Mac (numéro 93 de septembre). Cette question était très courte et demandait peu de temps pour y répondre. Je la renouvelle une fois de plus dans l'espoir d'avoir peut-être une réponse (par E-mail): UAE est-il un free ou shareware et comment peut-on en obtenir un exemplaire (Internet?)? Puisque je suis dans les questions, je continue :-).

Je possède un lecteur CD-ROM Apple 300e externe et je voudrais l'utiliser avec mon Amiga 2000B KS 1.3 et KS 3.1 (et respectivement WB 1.3 et WB 3.1) par l'intermédiaire d'une file card HD - contrôleur SCSI, de marque Golem KUPKE, gérée par le logiciel Boil3 (v3.49) et possédant une prise externe SCSI DB25. J'ai installé à cet effet le gestionnaire AmiCD-Rom 1.8 et sous le WB 3.1, j'ai déclaré, selon la notice du logiciel, l'unité CD0: dans DOS-Drivers ou dans la Mountlist. Le mount se passe sans problème mais lorsque je fais "list CD0:", j'ai droit à un listing du répertoire courant du HD. J'ai bien essayé d'autres réglages mais sans aucun effet positif. Que faire ?

1/ voici les instructions dans le fichier CD0 (sous KS 3.1, dans le répertoire SYS:Storage/DOSDrivers) selon Ami-CD-Rom :

Handler = L:cdrom-handler
Stacksize = 10000
Priority = 5
GlobVec = -1
Mount = 1
Startup = "xxxx.device 1 ROCKRIDGE LOWERCASE"

où xxxx.device = BOIL.device, 1 est le numéro de l'unité dans la chaîne SCSI

2/ KUPKE est une marque allemande et le produit a été acheté en 1992 auprès d'un ancien revendeur : Trinology Informatique

Pascal Thevenet
patheve@dialup.francenet.fr

AB : *Peu de temps, oui, mais encore fallait-il que j'aie la réponse... Plus sérieusement, ce courrier a dû arriver un mois où les sujets étaient déjà nombreux, et malheureusement, j'archive les courriers rapidement... De plus, vous donniez la réponse dans votre courrier puisque, effectivement, une recherche sur Internet suffisait à trouver UAE (j'ai même trouvé un site français qui le proposait en archive version 0.6.5 pour 68000 et 68020). Le fichier CD0 (attention, il doit être dans le*

répertoire DosDrivers du répertoire Devs, pas celui du répertoire Storage...) me semble assez étrange, celui livré avec AmiCDFS 2.36 (une version plus récente de l'ancien AmiCD-ROM que vous avez) précise beaucoup plus de paramètres: Essayez de rajouter ces lignes en modifiant la première en BOIL.DEVICE.

AsimCDFS v3 MountList entry

Device	= scsi.device
Unit	= 2
Buffers	= 0
BufMemType	= 5
Mask	= 0xfffffe
Flags	= 0
FileSystem	= l:AsimCDFS
DosType	= 0x662dabac
GlobVec	= 1
Reserved	= 0
LowCyl	= 0
HighCyl	= 999
Mount	= 1
Surfaces	= 1
BlocksPerTrack	= 32
Priority	= 10
StackSize	= 5000

Proposition d'aide

1) Pourquoi donc le symbole Amiga (logo boing) a-t-il disparu de la première page d'AmigaNews ? Vous n'allez quand même pas faire comme AmigaDream qui a renommé son magazine.

2) Mais pourquoi donc des possesseurs de vieux Amiga se demandent-ils : faut-il installer les ROMs 3.0 dans mon 500 ? Mais ouvrez les yeux ! Il faut bien comprendre qu'entre dépenser 1500 F pour s'acheter un disque dur pour A600 et en dépenser à peine 500 de plus et acheter un A1200, il n'y a pas de comparaison possible !

3) Et pourquoi Gert René Schmidt vend t-il des disques durs 2"5 (plus chers) alors que tout le monde sait depuis longtemps que les 3"5 sont acceptés par les 1200 ? Vous parlez de démonstration, pourtant la vôtre à l'AmigaShow 96 était une faible démonstration des possibilités de la machine: un film d'à peine 3 minutes avec 90% de séquences filmées avec le caméscope familial, 9% d'images de synthèses ultra-connues (merci Lightwave) et 1% de transitions vidéo style Vlab motion. Ce n'est pas ce que j'appelle une démonstration, mais à part ça, vous faites du bon boulot.

4) Dans la série "le monde Amiga est un monde meilleur" : à la suite de "l'appel au secours" de Thierry Balsano dans le dernier numéro, je vous annonce que je me ferai un plaisir d'aider tous les nouveaux venus (et les autres). Alors, envoyez-moi toutes vos questions concernant l'Amiga et j'essayerai d'y répondre le plus rapidement et simplement possible. Si vous voulez avoir mon avis sur les meilleurs DP, sur votre configuration (WB, périphériques,...) tentez votre chance. Je connais bien l'Amiga, alors n'hésitez pas.

Philippe FERRUCCI
17 rue Wilson
69150 DECINES

***AB :** Attention, ce genre de proposition peut entraîner des heures de recherches dans d'anciennes revues... Mais je pense que de nombreuses personnes seront intéressées. Pour la disparition du logo, ce n'est pas par honte de soutenir l'Amiga. Contrairement à PCDirect, épinglé par Vandel dans Nulle Part Ailleurs alors que toute leur rédaction travaillait sur ... Macintosh, nous faisons toute la mise en page DEPUIS NOTRE n°1 sur Amiga. Qui peut en dire autant?*

Tempérons notre joie

Bonjour, je vous écris cette lettre parce que je suis à bout de nerfs... Depuis mon arrivée en France (un an et demi, venant d'Allemagne), je n'ai pu avoir aucun contact dans le monde

SERELE MICRO INFORMATIQUE

CENTRE TECHNIQUE FRANCE AMIGA TECHNOLOGIES

22, ROUTE NATIONALE 190
78440 ISSOU

TEL : 30 42 77 77
FAX : 30 42 77 33
EMAIL SERELE@wanadoo.fr

SERVICE APRES VENTE

DEPANNAGE DE TOUT AMIGA
INTERVENTION RAPIDE SUR RENDEZ-VOUS, OU EXPEDIER LE MATERIEL. DEVIS GRATUITS.

COMPOSANTS SPECIFIQUES

A500 A2000

- **CHAQUE COMPOSANT** 190 F
- **SUPER DENISE ECS** 250 F
- **ALIMENTATION externe** 350 F
- **DRIVE INTERNE 880 K** 350 F
- **SOURIS AMIGA** 250 F

ROMS ET KICKSTARTS

- KICKSTART 1.3 ..... 150 F
- KICKSTART 2.04 37.175 ... 190 F
- KICKSTART 2.05 37.350 ... 250 F
- KICK 37.175 A3000 ..... 390 F
- KICKSTART 3.0 A1200 ..... 290 F
- KICKSTART 3.1 A1200 ..... 350 F

COMPOSANTS et ACCESSOIRES

- CABLE PERITEL AMIGA 70 F
- CABLE DIN/DB23 ..... 100 F
- CABLE DB9/DB23 ..... 100 F
- CABLE PERITEL CD 32 .. 190 F
- CABLE PARNET (c) ..... 100 F
- NAPPE 2.5"/2.5" ..... 90 F
- NAPPE 2.5"/2.5"/3.5" ..... 190 F
- Adaptateur SC1438/VGA 100 F
- Adaptateur AMIGA/VGA 170 F
- TTL 74FCT240 ..... 50 F
- VENTILATEUR miniature 90 F
- VENTILATEUR standard 100 F
- OSC. à QUARTZ 50/60/64 90 F
- SUPPORT 44 PINS PLCC 40 F
- SUPPORT 84 PINS PLCC 50 F
- **CARTE RESEAU A500** .... 200 F
- PLAQUE TOWER 1200 .. 220 F
- THT de moniteur 1083/84 290 F
- **Interface A1200 clavier PC** 490 F
- **Interf. A1200 Clav. 2/3000** 290 F
- **Souris ATECH avec tapis** 190 F
- **DISQUE DUR 3.5 1 GIGA** 1390 F
- **DISQUE DUR 3.5 2 GIGA** 1790 F

A 1200 4000

- CIA 8520 PLCC ..... 290 F
- DENISE 8373 PLCC ..... 250 F
- **SUPER BUSTER -11** ..... 250 F
- FAT GARY -02 ..... 250 F
- RAMSEY -07 (épuisé) 250 F
- CARTE CPU 040 / 25Mhz 1800 F
- GAYLE AA, A1200 ..... 250 F
- ALICE 8374 ..... 250 F
- **LECTEUR 1.7 MO A4000** 590 F
- CLAVIER A4000 ..... 500 F
- **ALIM 200 W genre PC ...** 490 F
- **TOWER 1200 .....** 1290 F
- **CLAVIER A1200 .....** 250 F
- **CARTE MERE A1200 .....** 2000 F

KITS

- MANUEL Workbench 3.1 . 250 F
- KIT DISQUETTES 2.05 ..... 150 F
- KIT DISQUETTES 3.0 ..... 290 F
- KIT DISQUETTES 3.1 ..... 290 F
- OS 3.1 A500/A2000 ..... 990 F avec Super Denise ECS
- OS 3.1 A1200/3000/4000 990 F

TOURS AMIGA 4000

KIT COMPRENANT

- **BOITIER BIG TOWER**
- **CARTE 7 SLOTS, dont 2 VIDEO**
- **NOTICE, en Français (disquette)**

2990 FRANCS

TOURS AMIGA 1200

KIT COMPRENANT

- **BOITIER MEDIUM TOWER**
- **INTERFACE CLAVIER PC**
- **CLAVIER 102 TOUCHES PCAT**

1290 FRANCS

CARTE ZORRO II nouvelle génération pour A1200 1890 F

NOUVEAUTE

RACK 19 POUCES 3U
spécial A1200
pour video professionnel
nu 1290 F
toutes options .... NC

ACCESSOIRES POUR TOURS

Alimentation PC 200 W 270 F
Adaptateur alim PC-A1200 170 F

Lecteur PC 190 F
Adaptateur lecteur PC / 880 K 150 F

Clavier PC 105T 150 F
Adaptateur A1200/Clavier PC 490 F

LECTEUR CD quad int. 460 F
LECTEUR CD oct. int. 690 F

MED-TOWER, sans alimentation 250 F
PLAQUE spéciale A600/1200 220 F
Toute la connectique spécifique réalisée sur mesure, nous contacter

INFOS INFOS INFOS

AFIN DE POUVOIR CONTINUER A VOUS SERVIR, SERELE SE DECENTRALISE PROCHAINEMENT EN PROVINCE

UN "POINT SERELE" en Région Parisienne devrait être ouvert d'ici quelques semaines

BOITIER A1200 DESKTOP
LE MUST
COMPR
- COFFRET DE
- ALIM 12
- INTERFA
- CLAVIER UCHES

EPUISE
1290 F

AMIGA 1200 HD 120 MO
PROMO 3590 F

VENTE SUR PLACE **DU LUNDI AU VENDREDI, de 9H00 à 12H30 et de 14H30 à 18H30**
VENTE PAR CORRESPONDANCE
COMMANDE SUR PAPIER LIBRE, joindre le règlement par chèque ou par mandat
Forfait expédition : ajouter 85 F, ou contre-remboursement et appareils, ajouter 125 F

Amiga, à part votre magazine. [...] D'autre part, j'ai contacté le magasin pour lequel Mehdi (à Oullins) avait fait de la pub, qui devait vendre des produits Amiga, mais :"Vous voulez des logiciels Amiga ? Il faudrait demander à la FNAC ou chez Darty...". C'est bien que le propriétaire soit d'accord pour vendre des produits Amiga, mais il faudrait simplement qu'il le fasse. Mon problème maintenant, c'est que j'aimerais bien savoir où trouver un magasin vendant des produits Amiga (logiciels, ordinateurs, périphériques) autour de Lyon, ainsi qu'un magasin vendant des composants électroniques (genre CPU, FPU, oscillateur,...) pour booster mon Amiga comme décrit dans l'article de Pascal Janin qui a trouvé des oscillateurs à moins de 50FF, alors que je ne les ai vus qu'à 90FF au moins cher.[...] Est-ce que quelqu'un parmi vos lecteurs sait ce qu'est devenu TelNet/Lyon (le numéro de téléphone n'est plus le bon et on ne répond pas à mes divers courriers. [...] Un de vos lecteurs disposerait-il du dictionnaire français de WordWorth 6 (j'ai le programme allemand mais le dictionnaire n'est pas vendu séparément) ?

Markus Weissbecker - 69007 Lyon

AB : *Malheureusement, il est illégal de distribuer une partie d'un logiciel commercial, il vous faudra donc en acheter une version française intégrale. Pour TelNet, appel lancé... Quant au magasin signalé par Mehdi, s'il n'honore pas ses engagements, il n'y a aucune raison pour lui accorder notre clientèle. Que les autres magasins se signalent (ils peuvent aussi investir dans quelques centimètres carrés de publicité dans le premier journal Amiga de France...).*

TRUCS et ASTUCES

Blizzard SCSI

Petit truc pour les propriétaires de blizzard SCSI turbo VI: les premières cartes ont une bogue dans la ROM SCSI, problème de copie d'une unité à l'autre sur la chaîne SCSI (blocage du bus). PHASE5 fait la mise à jour de la ROM pour 25DM, mais il existe un programme DP qui émule la nouvelle ROM en RAM : SOFTSCSI. Il est fourni avec la ROM en fichier et cela marche très bien. De plus, vous pouvez faire vous-même la ROM si vous avez le matos pour faire des EPROM.

Denis Costils (denis.costils@wanadoo.fr)

FastExec et Blizzard 1240

Luc Brasseur de Montbard (21) était décu par les performances de sa carte Blizzard 1240 dans les tests WritePixel et BeachBall de AIBB. Les résultâts étaient à peine plus rapides qu'un Amiga 4000 à 25MHz, tandis que les autres tests montraient des gains bien plus importants. Il a également remarqué qu'avec la 1240, sa machine était plus lente avec les versions co-pro de Real et Scenery Animator qu'avec les versions non-optimisées.

Luc a trouvé la solution sur Aminet: un petit logiciel FastExec qui reloge exec.library en Fast RAM (normalement il est installé dans le CHIP RAM, beaucoup moins rapide). Un deuxième logiciel, BlitzMagic, est egalement efficace pour resoudre ce problème.

Luc Brasseur nous a envoyé les chiffres ci-dessous pour illustrer les gains possibles.

TEST AIBB ENVERS UN 1200 DE BASE

	1200	1240	1240FASTEXEC
Emutest	1	15.64	15.88
Ellipse	1	2.17	2.49
WritePixel	1	4.04	6.87
FMatrix	1	16.35	19.90
TGTest	1	1.86	1.99
Beachball	1	38.28	118.56

Emploi:

Infographiste/animateur 3D pour réaliser les graphismes d'un jeu Pc. Parfaite connaissance de 3DS4 (Lightwave, dessin 2D sont un plus). Contrat d'une durée de 4 à 6 mois rémunéré. C.V., lettre de motivation, quelques graphs à adresser à: VISA TDI, Monsieur Diego Fernandez-Bravo, 40 bd National, 92000 Nanterre. Tel: 01 46 95 07 00, bravo@artinternet.fr.

Cherche:

Contact pour échanger idées et logiciels vidéo Amiga + 1 personne pour me graver 1 cd. Tel: 01 48 31 88 70 (dept:93).

Lightwave peu importe la version (pour débuter) avec manuel en français, petit prix. Faire offre à Benoît au 03 23 79 53 11 (dept:02).

Un Amiga 4000/30 sans écran, ni carte, une carte accélératrice 68030 pour A1200, une carte d'extension mémoire pour A1200 avec ou sans mémoire, une squirrel ou surfsquirrel. Nous avons du matériel qui pourra aider certains: ub A2000 (1mo) sans clavier, un boîtier dctv (câbles défectueux), des joysticks, un trackball infrarouge, câbles divers pour Amiga (vidéo). Contactez par courrier: Pixel Art, 14 rue des Guetteries, 37000 Tours ou email: fjacquet@imaginet.fr.

A1200 occasion max.: 1200F, tel: 02 43 68 17 55 heures repas ou laisser message sur répondeur.

AmigaNews cherche Archive Viper SCSI, sauvegarde sur bande de 250mo. Tel au journal au 05 61 47 25 67 ou email: anews@club-internet.fr.

Utilisateurs avertis logiciels musicaux et MIdi. Octamed B&P Soundtrackers etc. Tous autres amigaïstes bienvenus, si possible équipés cdrom. Bonne collection personnelle. Vanhaecke Bernard, 02140 la Ville, Tel: 03 23 98 43 21.

Névrosé incurable de l'Amiga, cherche Scala mm300 ou mm400 pour survivre tout seul dans un monde de Pcistes... Prix réduit demandé: j'suis étudiant ! Contactez Jonathan au 05 56 93 06 51 après 19h (sinon répondeur) (dept:33).

Vends:

Blizzard 1220/28mhz + 4mo fast ram ext à 8mo: 690F, dd conner 2,5p 40mo (formaté + wb 3.0 ou 3.1 installé): 190F, adaptateur 4 ide pour A1200: 180F. Tel: 03 88 89 96 04 (dept:67).

Carte passerelle Vortex 486 slc 25mhz + carte vga + carte 10: 3500F, carte Blizzard 1220 28mhz 4 mo + copro: 1700F. Tel: Denis 04 74 22 55 97 (dept:01).

30 fonds d'écran jpeg 100% originaux, libre de droit (pour pres. multimedia ou édition par ex.): 50F port compris. Contactez: D. Estridge, 4 rue des Blanc Fossés, 91200 Athis-Monts.

Carte Blizzard 1230 série IV + copro à 50mhz + 8mo ram, prix: 1600F. Tel: 01 39 64 15 57 ou caylus@club-internet.fr.

Magneto-optique externe fujitsu 230mg: 2100F, 10 cartouches 230= 550F, état neuf. Tel: 05 63 58 49 00.

Carte Archos Avideo 24 bit + TvPaint Avideo (avec dongle) + Opera (anim): faire offre, Msp800 de Satv(Tbc, genlock incrustateur Amiga/Pc, gel d'image, transcodeur, correcteur vidéo Bls/Rgb) multistandards (Rgbs, Yuv, s-Vhs, composite pal-secam): 6000F. Tel: 05 61 27 06 20 après 19h.

Amiga 4000-30 copro 33mhz ram 10mo dd 120mo, moniteur 104s: 6000F, Scala: 2000F, Echo 100: 950F, carte tbc + gvp pour 2000/4000: 3500F, glock gvp: 2000F, dss + gvp: 500F, brilliance: 350F, final copy: 250F. Tel: 05 49 63 03 67 (dept:79).

Amiga 4000 + Apollo 4040 scsi 2 hd 420mo floppy 1hd + 1 dd, chip 2mo fast 32mo 60ns super buster 11: 6900F à débattre, Real 3d 3.3: 500F, Imagine 4.0: 400F, Tv paint 2.0: 400F, Dpaint 4.5 aga: 200F, Wordworth 3.0: 150F ou le tout: 8500F + kit Internet. Tel: 01 34 68 91 60 (dept:95).

A1200 avec Blizzard 1220: 6mo ram 28mhz emplacement coprocesseur dd 80mo, nombreux jeux et disquettes, joystiks: 2500F. Tel: 01 43 05 83 58 après 18h (dept:93).

Carte graphique egs spectrum zorr II ou III: 1200F, carte dkb 4091 scsi II zorro III et dd 340mo: 1200F, fourni avec notices e disquetes, frais de port en recommandé inclus. Tel: 03 81 51 15 27 Manu, (dept:25).

A1200 + dd 240mo + 1 joy + softs + 4mo + horloge + copro + possibilité brancher cdrom avec la nappe ide mise en externe, Acheté Nov.95, vendu 1600F à déb., barrette 4mo: 40F. Tel: 02 35 36 87 79 (dept:76).

A4000/40 + moniteur 1942 + 2 lecteurs hd int + 1 lecteur dd ex + 1 lecteur cd rom + 10mo ram + dd 210mo + carte picasso II 2mo + joysik + 2 souris + imp. hp500c + scan migraph + nbrx logiciels, livres, revues, disquettes, cd, ensemble ou détail, faire offre. Tel: 01 64 88 42 12 (dept:77).

Amiga 1200 + carte accél. 28mhz 6mo + dd 130mo ext. + alim puiss neuve + joyst + sourix + 500 disks + magazines: 3500F. Tel: 03 81 93 82 55 (dept:25).

Mps 200, tbc gennlock pour Amiga, Mac et Pc, transcodeur, équaliseur numérique, remise à niveau complète effectuée très recemment (facture), prix: 13500F à débattre, v-lab yc + comp. digitaliser vidéo en temps réel, 24 bit externe pour tout Amiga: 1900F. Tel: 04 50 26 13 77 ou emai: ecthocha@curarchamps.fr subj:Denis.

Genlock vidtech Amiga 2000 s-vhs composite incrustation connexion, volets titrage: 1400F, vidéodirector montage vidéo hardward Amiga: 800F, lomega-zip

Anciens Numéros

France

31- Infonix,
2 bis Rte d'Espagne
31100 Toulouse

75- Phase,
93 av du Gal Leclerc
75014 Paris

Suisse

12- Edu Soft
14-16 r des Gares
12011 Genève 2

Les petites annonces sont payantes *(sauf abonnés)*

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse suivante: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.

Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (dans la limite de 50 mots par annonce et de deux annonces par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).

parralèle pc 100mo soft: 700F, revues AmigaNews du n°9 au n°68 pour 300F, Caméra Vidéo du n°6 au n°66 pour 300F. Tel: 03 81 95 37 63 après 19h (dept:25).

Dctv et modue rvb: 1200F, personal paint: 200F, deluxe paint 4: 200F, Scala multimedia 211: 490F, lights camera action: 100F, final copy 2: 250F, Superbase professional 2: 200F, superbas professional 4 aga: 400F, flammitel: 100F, Praxitel: 100F, quaterback: 240F, quaterback tools: 340F, powerpacker pro 3.0b: 120F, jeux divers: 20FF pièce, compilations de jeux: 60F pièce, hewlette packard deskfet portable + chargeur 100 feuilles: 900F. Tel: 05 56 06 40 90 dom, 05 57 92 76 73 bureau.

A bas prix: imagine 4, carissa 3, pers.paint 6.4vf, decollages, cd rom & jeux, gvp1230, modem usr 14.4, A500+extens. 512k lecteur 880ko, carte blizzard 1220, interface clavier cdtv/tower fax Thomson, carcasse A1200, accessoires ddivers, table de mixage hi-fi k7 vidéo. Tobias Richter, revue Amiga etc... Achète F1gp, vidéocréator. Tel: 03 25 90 89 01 (dept:21).

A2000b rev 6.2 3mo + rom 3.1 + lecteur 1.76mo + carte pc A2286 avec ecteur + logiciels et doc: 1500F, écran 1084s: 400F, carte gvp combo 25mhz 1mo + hd 52mo + guru rom: 1300F, 3x4mo ram gvp: 800F/barrette, carte picasso II: 1200F, care flicker A2320: 800F. Contactez Christophe au 03 20 13 95 62 après 19h (dept:59).

A1200 + mtec 1230/42mhz + copro 25mhz + 8mo ram, dd 1,2 go (300mo instaés- 3d pao, etc), cdrom x 4, modem-fax 14400, moniteur 1083s, digi. audio, interface midi, boîtiers rangement d7 (avec 200 d7), anciens n° d'AmigaNews, d'Aformat (+d7), d'Adream (+d7), cdroms, câbles, joys., tapis souris, etc: 5500F à débattre. Tel: 01 47 45 11 71 (rép. si absent) ou bsozanski@teaser.fr (dept:92).

A1200: gvp 1230-IV 8mo, dd gvp 40, lect. ext., scanner, écran m1438s, +100 logicies originaux, livres, revues, nbrx cds, 2 manettes: 6500F à débattre. Tel avant 21h au 01 47 29 92 84 (dept:92).

AmiQuest 120mo: 1500F, disque optique 1.2go: 350F, fun color: 90F, kindwords 2.0 + page setter + artist's choice artpack + cle fonts + laserscript + infofile + docs en français: 150F, mulltimedia maker + doc en français: 100F, jeux Tintin sur la lune etKlax: 50F l'un. Contactez Stéphane au 03 21 55 19 85 (dept:62).

Amiga 3000 (68030, 682, 25mhz, 1mo fast, dd 105mo + softs + vieux A-News, prix à débattre. Tel: 04 90 57 94 69, ttes heures (dept:13).

Amiga 3000, dd 1,2go 14mo ram zip + picasso II + lecteur hte densité + logiciels dont turbo print pro v 4.1 et tvpaint: 5000F, Amiga 500 + moniteur couleur 104s + jeux: 400F. Tel: 01 39 70 84 30 (dept:78).

Amiga 1200 parfait état équipé carte gvp 1230 turbo et copro 40mhz + 8mo de fast ram, dd 80mo, lecteur interne Chinin hd 1,7mo + softs: dpaint IV et V, adorage, brilliance 2.0, ppaint, photogénics, excellence ppage, maxiplan... + moniteur 1942 (donne lecteur disq. Chinon 0,8mo + disq. d'utilitaires + jeux: Dune, airbus 320), emballages d'origine: 4900F. Tel: 01 43 46 03 19 (dept:75).

Amiga(s) 2000, N°1: uc A2000 et moniteur blackmatrix 1081 carte combo 68030 ram 10mo, dd 500mo lecteur de disq. 880ko os et rom 3.1 ; N°2: uc A2000 et moniteur 1084 ram 5mo dd 200mo lecteur de disq. 880ko kickstart 2.0 ; N°3: uc A2000 lecteurs de disq. 880ko, lecteur de disq. pc 5'1/4 dd pc 50mo carte passerelle A208 + carte pc périphériques ; divers: imprimantes à aig., logiciels et jeux, docs originales, docs techniques, revues ANews. Renseignements au 04 75 56 38 54 ou au 06 08 57 93 75, demandez Stéphane (dept:26).

Amiga 3000, 26mo ram, hd 140mo + mercury 68040 (28mhz), mon. coul. 1950, domino tvpaint, équipé video: vlab motion, hd 1,2go sys 3.1: 13000F. Pierre au 02 35 22 59 76 (dept:76).

Console Amiga cd32 peu servie + cdrm + interface communicaor pour branchemen sur Amiga. Faire offre à Philippe au 05 46 33 88 78 (dept:17).

Amiga 1200, carte 4mo/28mhz, dd 85mo (plein, 2ème lecteur disq. externe, écran 1085s, 2 joyst., 20 logiciels originaux (civ aga, dpa, settlers), 50 revues, livres: prix total 1500F. Tel: 05 58 07 14 18 (dept:40).

Amiga 4000T eagle r11 (neuf), 2 lecteurs hd et dd, cd rom 4x, dd 1go scsi 2, 2mo chip ram 36 mo fast ram, carte teckmagic 68060 50mhz, carte grapique cybervision 64 3d 2mo, moniteur m 1538s microvitech 15", cavier + souris: 24000 ttc, logiciel Scala mm 400: 1000F, logiciel Clarissa: 1000F. Tel: 03 44 41 33 75 (dept:60).

Carte accélérarice pour A1200 mtec 68030 42mhz + copro + 4mo: 1000F. Matthieu après 19h au 03 27 28 76 28 (dept:59).

A4030, 18mo, hd250 + 1,2go + carte fille A3640 + moniteur 1942 + 2 lecteurs disq. ext. + autres: 7500,00F, carte vlab motion + movieshop 2.6: 4200F, carte son toccata: 1300F, carte retina z2 + 2mo ships: 900F, le tout: 13900F. Tel: 04 67 56 88 83 (dept:34).

Amiga os 3.0 avec roms, disq. et manuels: 350F, Ami-back 2.0, Ami-back tools, sauvegarde et maintenance disque dur: 200F, Dir work 2, gestionnaire fichiers et sytème: 100F, Praxitel, émulateur minitel et terminal: 100F, dpaint IV: 150F, Lightwave 4.0 (vf): 2500F, Macroform, modelisation organique facile à base de rails, nombreuses fontions Arexx: 300F, pour Pc/nt: vidéo action 4.0 avec Effects package, montage et effets spéciaux, version spéciale interface direct pour dps-pvr: 3500F. Contactez Mr Boulene François, tel/fax: 01 47 09 38 76 (dept:92).

A2000B roms + os 3.1, 2.04, 1.3, lecteurs disq.: 2dd, 1hd, gvp 68030 22mhz, 4mo ram 32 bits, 2hd scsi 170 & 100mo, moniteur 1084s, echnosound II, scanner à main Golden Image, mui, shapeshifter, final copy II et d'autres + kit pc: A2286 1mo, lecteur 3 1/2 hd, contrôleur scsi + hd 80mo, carte vga: 4800F, picasso II + 2mo: 1500F, carte 2088 640k + hd 20mo + 5 1/4 dd: 200F, lot cd-rom: Aminet set 1,2 & 3, goldfich, freshfish 10, magic wb, multimédia toolit I, Anews 95 pour 500F, ajoutez 80F en cas de port. Nice, le soir, tel: 04 93 72 52 25 (dept:06).

Amiga 3000 avec 16mo + 2 graphique: 1800F, carte gvp spectrum 2mo: 1300F, lecteur disq.: 500F, clavier + 2 souris: 200F, tprint 3.1: 200F + autres ou l'ensemble: 3800F. Tel: 04 73 65 59 94 (dept:63).

Intros et demos des plus grands groupe de la scene sur Amiga. Un très large chois des meilleurs titres pour les fans de Démos et Intros, vends également modules musicaux tous genres. Demander liste à: Krusemann Alexander, La Tengarie, 81640 Combefa.

Pour A500: extention mémoire Baseboard 4mo (1mo chip) avec horloge: 500F, kickstart 1.3: 100F, pour tous Amiga: expandeur midi Roland mt32/32 voix polyphonique (+Midifiles): 500F, digitaliseur mastersound: 150F, prix port compris et contact au 02 33 01 35 94 après 20h, Pascal (dept:50).

* ANTINEA *

3 Rue Galléan 06000 NICE
Tel/Fax : 04.93.80.71.55

PROMO DU MOIS :
Quaterback 5 vf 99f

FRAIS DE PORT :

CD/jeux/Logiciel :		35f
Carte/HD/Mem :		60f
Ecran :	14"	150f
	17"	200f
Tour :		100f

AMIGA 1200

Carte Mémoire	0Mo	390f
Blizzard 1230 IV	0Mo	1100f
Blizzard 1240T	0Mo	2100f
Blizzard 1260	0Mo	3890f
Module SCSI-2		700f

AMIGA 4000

Cyberstorm 40/40	0Mo	2990f
Cyberstorm 60/50	0Mo	4790f
Module Fast SCSI-2		850f
Cybervision 64 / 3D 4Mo		1990f
Picasso IV 4Mo		2990f
DKB 3128		1690f

AMIGA 2000

Blizzard 2060	0Mo	4790f
Blizzard 2040 ERC	0Mo	2790f

ROM 3.1

Amiga 500/600/2000	499f
Amiga 1200/3000/4000	599f

MEMOIRE / COPROCESSEUR...

Coprocesseur PGA 50Mhz		490f
SIMM 32 bits	4Mo 60ns	140f
SIMM 32 bits	8Mo 60ns	240f
SIMM 32 bits	16Mo 60ns	540f
SIMM 32 bits	32Mo 60ns	1190f
Disque Dur 1.2 Go IDE		1290f
Disque Dur 2 Go IDE		1790f
Disque Dur 1 Go SCSI		1690f
Disque Dur 2 G0 SCSI		2490f
CD Rom 4x IDE		490f
CD Rom 10x IDE		750f
CD Rom 4x SCSI		690f

DIVERS

Lecteur HD 1.76Mo interne	585f
Souris Wizard	99f
Tour Micronik A1200	1490f
Boitier Clavier A1200	390f
Carte Zorro II Micronik	1690f
Carte Zorro III Micronik	3190f
Tour Micronik A4000 PCI	2790f
Moniteur M1438 14"	2290f
Moniteur M1764 17"	4990f
Alimentation 20A A1200	449f
Tablette Wacom Artpad 2	1290f
Epson Stylus 500	1990f

LOGICIELS

Wordworth 6 (vf)	490f
Image FX v2.6 (va)	1290f
CybergraphX (va)	250f
SCALA MM400 (vf)	1490f
Turbocalc 4 (vf)	490f
TVPaint v3.59 (vf)	1390f
TVPaint + Artpad 2	2490f
TVPaint+Artpad2+Cyber4Mo	4290f
Turboprint 5 (vf)	449f
I Browse (va)	249f
Aminet 13,14,15,16,17	79f
Aminet set 1, 2	150f
Aminet set 3, 4	199f
Geeks Gadgets ADE	110f
Amiga Developer CD	95f
Mods Anthology	219f
Colonisation (va)	199f
Sens. World Soccer 96/97	199f
Sens. World Soccer Upgrade	129f
Jet Pilot	220f
Mega Typhoon	180f
Capital Punishment	199f
Chaos engine 2	249f
Burnout	249f
Tiny Troops	249f
Alien Breed 2	249f
Trapped	199f
Nemac IV CD-Rom	180f
Legends CD-Rom	180f

Beaucoup d'autres logiciels en stock

PRIX NETS TTC MODIFIABLES SANS PREAVIS - CHEQUE A L'ORDRE DE TRACO-ANTINEA

CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

FRANCE

06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue ContantCanne la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informati que, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75 53 01 48
30 Association Micro Quest - Amiga de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 07 27 59 49 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 - Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Aliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos tél 56 82 70 01 fax 56 46 36 49, email: bugss@grolier.fr
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78, Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@micronet.fr
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54000 Nancy
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87 71 08 03
57 Alpha Club Informatique Sarrgue mines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Amiga à Calais (CAC) 81 rue Anatole France 62100 Calais
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
66 Club Informatique Stephanois, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68 92 48 18, 68 92 05 52
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 Club amigafan, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac 75011 Paris
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec #15 , 4 ieme avenue sud Roxboro Montreal H8Y 2M1 QUEBEC CANADA. Lignes de BBS : (514) 355-1280, (514) 421-0285, (514) 684-7500. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
CLAP - Club Amiga de Quebec 1 rue des Pres, Beauport, Quebec, Canada, GIE 5J8. Tél: (418) 666 5969 AMIX BBS: (418) 666 4146

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 International Commodore Club Genève, c/0 Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros.....360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).....365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. (**Ajouter participation timbre: 15F pour la France et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro.....**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration | | | | |

Date..... **Signature.....**

Associations

Rubrique gratuite - Associations *(à but non lucratif)*, envoyez votre catalogue, votre texte (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts.

4A

L'Amiga bouge dans le 17! Pourquoi pas vous aussi? Venez rejoindre nos rangs! Que vous ailiez un 4000/60 ou un simple 500 de base, vous serez les bienvenus! Notre but est de faire connaître l'Amiga, par tous les moyens possibles: shows, radio, presses, TV... Une seule adresse: Stephane Georget, 4A, La Rivière 17210 Chepniers.

A.C.V. Art Com Vidéo

La meilleure façon d'aborder le Domaine Public, c'est de composer vous même vos disquettes. Sur la collection CAM et Fish, sélectionnez les programmes qui vous intéressent, (X Fish 319 + Y Fish 1000 + Z CAM 877, etc...). Si vous recherchez une texture, une CGFont ou une Color font, etc... spéciale, contactez-nous. Plus économique et rapide. Comptez quatre programmes par disquette avec un ordre de préférence si dépassement des 880 K. 15F par disquette + 20F de port, par chèque à ART COM VIDEO, 107 rue princesse, 59800 Lille. Tél 20.13.80.41

AEIC

L'AEIC est une banque de données sonores et graphiques. Nous ne diffusons pas de Fish et Cam, uniquement les utilitaires incontournables du DP.
Envoyez-nous vos productions de qualité. Réponse garantie si enveloppe timbrée. Catalogue contre 10 FF en timbre ou chèque à: AEIC, 6 place de Béthune, 59800 LILLE. Tél 20.15.88.73

AFIV

Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tel 93.92.15.00 Fax 93.13.90.95

AFLE

Enfin les versions françaises que vous attendiez. Les auteurs des meilleurs freeware, shareware et shareware compensé du moment ont donné à l'Association Française du Libre Essai leur accord et leur soutien pour vous proposer une documentation en français complète et soignée, et même, une version entièrement francisée pour certains de leurs programmes préférés. Disquette catalogue contre 10F - AFLE, BP505, 13091 Aix en Provence cédex 02

AMIGAzette 83

Son activité principale est d'édité un fanzine axé sur l'Amiga. Son but est d'apporter des informations, des astuces, initiations et toute autre source d'intérêt envers l'Amiga. Son prix est de 15F et la disquette correspondante est de 8Frs. Les frais de port sont compris. Nous acceptons toute participation pour remplir nos pages. Pour toutes correspondance: E-mail: amigazet@toulon.pacwan.net - http://www.pratique.fr/~jchesnot/ ou alors AMIGAzette 83, 9rue Ste Elisabeth 83200 Toulon.

ASOA

Association d'activités infographiques et de montage virtuelà partir de stations Amiga. Désir d'échange avec d'autres Amigaïstes. ASOA 5 rue Général Vandenberg 06600 Antibes.

ASLM

Amiga Support Le Mans propose à ses adhérents une multitude de services dont l'initiation aux logiciels, étude et réalisation de tout type d'appareillage électronique (digitaliseur, ATower, ect...), aide à la configuration matériel et logiciel de l'Amiga, ect... Président Lepoittevin Bertrand au Mans 43 28 87 83.

BUGSS

-Site français d'enregistrement des produits VaporWare et Miami.
-Réalisation du fanzine BGSS (abo. 10,50 F / numéro)
-Traduction de DP (membre ATO).
Contact : Jacques Foury (président du BUGSS) Appt21 38bis rue roger cohé 33600Pessac Tel: 05 56 46 26 09 Fax: 05 56 36 55 42

CORVETTE PRODUCTION

L'association est composée de techniciens de l'audiovisuel et d'infographiste (Amiga/PC). Son but, la conception, la réalisation et la diffusion artistique à l'ide de moyen techniques audiovisuels. Elle vous propose des stages d'initiation ou de perfectionnement dans les domaines de l'infographie, la vidéo et de la photographie. Elle organise depuis deux ans en collaboration avec l'association TRAVELLING la manifestation "Les Nuits Insolites du Film". Elle vient de créer un département "KANSEL" dédié à la production de dessin animés et musique Techno sur Amiga. Contact: 56 Av J.B. Clement 34130 Mauguio Tél: 67 120 581. Traveling: spécialisé dans la création, la production et le formation en audiovisuel. Depuis 1985 réunit des professionnel de l'image et du son pour la réalisation de documentaires et films institutionnels. Contact: Emmanuel 67 923 324

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION

La plus ancienne association sur Amiga (08/1984), spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Filiale en Normandie. Activités: réalisatiuon de station multimédia - développement électronique et informatique - télévision locale CORSAIRE Télévision C.T.V. (CTV recherche des animations, film vidéo, musiques... envoyez-nous vos oeuvres avec libre diffusion). Contact (joindre 1 timbre SVP): siège social Corsaire Production, C19 La Rocade, F-91160 Longjumeau. tél 01 69 09 55 04

C R A Y O N X

Crée et diffuse ses propres réalisations logiciels jeux et utilitaires, commerciaux ou D.P. Mise en place prochainement d'une antenne de développeurs pour la réalisation de produit de qualité sur Amiga (AGA). Avis aux jeunes talents. Ecrivez en envoyant vos réalisations à Crayon X, 46 rue d'Arsonval l'Esterel Bt B 69800 St Priest. Tél 72 28 01 86

DOM'PUBS DIFFUSION

Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux et Amiga Fish. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

EOLE FILMS

Réalise des documents vidéo de qualité professionnelle et assure le montage de vos propres images quel qu'en soit le format (SVHS, Hi8, UMatic, Beta). Eole films propose également titrages, effets, commentaires, etc... Une partie des travaux est effectuée sur banc informatisé Amiga Videopilot. Tarifs associatifs. Tél (1) 40.34.79.45

Exode

Exode création d'une banque de données pour réunir et informer les Amigaïstes. Répertoire de spécialistes Amiga revendeurs, associations (leurs produits, leurs préstations), qui fait du DOMPUB, qui à tel cable, etc... Bourse d'échange (Petites annonces), boîte à lettres, pour communiquer entre-vous. A consulter sur 3615 BABMICRO. Tel: 04 90 95 97 61

Frontières Informatiques

Propose les traditionnelles collections de DP (CAM, Fish, 17bits...) ainsi qu'une nouvelle collection DP intitulée "Vie et Loisir". Tarif unique 10F la disquette + frais de port. Nous faisons aussi: une initiation à l'informatique et des impressions sur Teeshirt. 52 rue d'Italie 13006 Marseille. tél 9142 83 07

I.D.V.O.

I.D.V.O. est une association de réalisateurs vidéo et d'infographistes. Les prestations proposées sont: réalisation de films, animation 2D et 3D, préao. Par ailleurs, I.D.V.O. édite une collection DP intitulée D.PIXELS, où chaque numéro aborde un thème différent. I.D.V.O. BP 74 21000 Dijon Cedex

IMPACT MULTIMEDIA

Activité suspendue cause service national

INFOVISION

L'association est spécialisée dans le traitement de l'image numérique grâce à la numérisation CD-photo. Celle-ci propose également un service de scanérisation 24 bits par sublimation thermique. Pour plus d'informations, envoyer une enveloppe timbrée à Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau

LITOTE - CRÉATION

La Vidéo des Arts et Sciences, 4 Mo,tée de la Tour F-30400 Villeneuve lez Avignon.
tél 0490258184 fax 0490258361.
E-mail: litote@wanadoo.fr

MEGA-DP DIFFUSION

L'association MegaDP Diffusion produit et diffuse les collections freewares suivantes: MegaDP, X-MegaSlide, MegaModules, GIFCollection et ClipArts. Catalogue complet sur disquette disponible contre 4 timbres à 2F80, ou une disquette et une enveloppe auto-adressée timbrée à 4F40 à l'adresse suivante: Stéphane CARRE, 29 rue Saint Georges, 62600 BERCK-SUR-MER

MICROLOGS

43 rue Carnot 69190 St-Fons tél 78 70 43 06, modem 78 67 80 29

Over AGA

Association Over AGA propose grand choix de module: 200 mega de musiques. demo AGA, digit, scanerisation, contacts. Pour tous renseignement: Over Aga Club informatique. 2 rue du Tram 54230 Chavigny. Tel 03 83 47 57 31 ou 03 83 47 63 19 demander Sebastien.

PIXEL ART

Pixel Art vous aide à résoudre vos problèmes techniques, mais aussi apporte sa collaboration à vos projets. Vous cherchez un fond d'écran original, un son très spécial, ou bien digitaliser une photo, quelque soit le format (PCX, GIF, JPEG, et le support: disquette DD, HD, syquest, vidéo Hi8, S-VHS, etc...). Nous sommes là pour vous aider! Ecrivez nous à: Pixel Art, 14 rue des guetteries 37000 Tours.
Pixel Art: WWW.creaweb.fr/pixel-art

ProMEDIA

Elaboration de ProDIA, collectiçon HD (2.6Mo de DP/Disk). Support BBS au (+33) 21 57 14 70 et nouveau: élaboration de logiciels DP... Siège social: ProMEDIA, 7 rue Voltaire F-62950 Noyelle-Godault. Mail Ethernet: caullier@ens.Lifl.fr.

R.A.C Rennes Amiga

Club
Nous diffusons du DP (Collections Fish, CAM, 17 Bit Software, mais aussi Images, Modules, Demos...). L'adhésion au R.A.C est de 50F par mois et donne accés à tous les DP. Rennes et sa région uniquement (pour le moment). R.A.C 17 rue Emile Bernard 35700 Rennes 99.63.67.12

SIC association

Réalise toutes prestations et organise formation continue. Amiga: numérisation image et son, dessin 2d/3D, transfert fichier PC, Animation, incrustation, genlock, multimédia. Vidéo: prise de vue et son, montage, copie, transcodage, transfert de film 8/S8/16 mm en vidéo. Possibilité de location. Toulouse 61 99 66 27. Son Image Communication

Carnet d'adresses

Allemagne

Les numéros de téléphone et de fax sont, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.
AMIGA Center Porta, Tél (5722) 23 632 Fax (5722) 37 43 E-mail VGrabbe@IBM.net Z-Netz Krockett@Suicide.Turboland.de
DCE Computer Service GmbH. Kellenbergstr. 19a, 46145 Oberhausen. Tél (208) 63 31 51 Fax (208) 63 04 96
Fischer Computer Hard & Software, Schierholzstr. 33, 30655 Hannover. Tél (511) 57 23 58 Fax (511) 57 23 73
Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Straße 10a, 61191 Rosbach v.d.H. Tél (60 07) 93 00 50 Fax (60 07) 75 43 E-mail : 100654.3133@compuserve.com
HK Computer. Hönninger Weg 220, 50969 Köln. Tél (221) 36 90 62 Fax (221) 36 90 65 E-mail vector.comp@t-online.de
Interest Verlag GmbH, Hofrat-Rohrer-Straße 7, 86161 Augsburg
Maxon Computer GmbH, Industriestr. 26, 65760 Eschborn. Tél (6196) 48 18 11 Fax (6196) 4 18 85
Mitsumi Electronics Europe GmbH, Hammer Landstraße 89, 41460 Neuss. Tél (2131) 920550 Fax (2131) 27 86 69
Pearl Agency, Am Kalischacht 4, 79246 Buggingen. Tél (7631) 36 00 Fax (7631) 36 04 44
Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH. Veronikastr. 33, 45131 Essen. Tél (201) 78 87 78 Fax (201) 79 84 47 WWW http://www.schatztruhe.de
Titan Computer, Michael Garlich. Mahndorfer Heerstr. 80 A, 28307 Bremen. Tél et Fax (421) 48 16 20
Toshiba Europe GmbH, Disk Products Division, Hammelfelddamm 8, 41660 Neuss. Web http://www.toshiba-teg-com
VOB Computersysteme GmbH. Postfach 100607, Haumannstr. 1a, 44379 Dortmund. Tél (231) 96 10 28 50 Fax (231) 96 10 28 88
Yamaha Web http://www.yamaha.com
Zycom Technologie GmbH i. Gr., Bad Dürkheimer Str. 14, 81539 München. (89) 689 689

ADRESSE ITALIENNE (Indicatif 00 - 39)
Cloanto, Via G.B Bison 24, I-33100 Udine, Italia. Tél (432) 54 59 02 Fax (432) 60 90 51

ADRESSE CANADIENNE
AmiTrix Development, 5312 - 47 Street, Beaumont, Alberta, Canada, T4X 1H9. E-mail sales@amitrix.com WWW http://www.networx.com/amitrix

Abonnement

Pour s'abonner à Amiga-Magazin : AMIGA AboService 74168 Neckarsulm. Tél (7132) 95 92 42 Fax (7132) 95 92 44.
Numéro seul : DM 7,80. Abonnement étranger (donc pour la France) : DM 109,20.
Nos amis suisses peuvent s'adresser directement à : Aboverwaltungs AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg. Tél : 0 64/51 91 31
Abonnement FS 83,40.
Pour s'abonner à Amiga-Plus : ICP Innovativ Computer Presse GmbH & Co.KG. Aboverwaltung Amiga Plus. Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg. Tél (Manuela Bauer) (911) 53 25 179 Fax (911) 53 25 197.
Numéro seul : DM 9.90 (une disquette incluse). Abonnement d'Allemagne DM 99, d'Europe DM 139, du reste du monde DM 159.
Pour commander Amiga-Special : DM 6,90 (+ port ?). Contacter I.A. media Verlagsgesellschaft bmH. Pour l'année DM 75,90.

Autriche

Solaris Computer, Insbruck, Mariahilfpark 1/010. Tél et Fax (512) 272 724

Belgique

AlfaData Benelux, KV Overmeirelaan 20, 2100 Antwerp, tél +32 3 326-0144, FAX 326-0194
Amiga City, Tel +32/2/736.61.11, Fax:+32/2/772.24.01, EMail: amiga.city@ping.be
AVM Technology, rue de Rotheux 279, B4100 Seraing. Tél 41/38 16.06 FAX 41/38.15.69.
Digital Précision, 330 Chaussée de Jette, 1081 Koekelberg, Bruxelles, Tél 02/426.0504, FAX 02/420.38.75
IMedia, 7 Carré Peeters, 1180 Bruxelles, Téi02/376.14.38
Audio-Visual MultiMedia Technology, rue de Rotheux, 279, B4100 Seraing Belgique. Tl (0)41 38 16 06, Fax (0) 41 38 15 69.

Canada

Amitrix Development, 5312 - 47 Street, Beaumont, Alberta, T4X 1H9. tél ou FAX:+1 403 929 8459, E-mail sales@amitrix.com WWW http://www.networx.com/amitrix

Grande Bretagne

Almatera, Southerton house, Boundary Business Court, 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey, CR4 3TD, England tel (0181) 687 0040 Fax (0181) 687 0490
Bookmark Publishing Ltd., The Old School, Greenfield, Bedford MK45 5DE. Tél 01525 713671, Fax 01525 713716.
Digita International, Black Horse House, Exmouth EX8 1JL England, Tél. 0395 270273, Fax. 0395 268893
Diskotech (Grande Bretagne), tél (1944) 1591-620242.
Duchet Computer 51 St Georges Road CHEPSTOW NP6 5LA England
Eyetech Group Ltd., tél 01642 713185.
RBF Software, 169 Dale Valley Road, Hollybrook, Southampton SO166QX, England. E-mail rbfsoft@cix.compulink.co.uk WWW http://www.compulink.co.uk/~octamed
Fourth Level Developments, 31 Ashley Hill, Montpelier, Bristol BS6 5JA, http:/www:flevel.co.uk, email: sales@flevel.co.ukHi-Q, tél 01525 211327
Hagars Electronics, 127 High St, Sheerness, Kent ME12 1UD, tél/Fax 01795 663336.
HiQ, unit 1, Cablr End, 2 the Square, Hockliffe, Bedfordshire LU7 9NB tél 01525 211327 fax 01525 211328
HiSoft, The Old School Greenfield, MK45 5DE Bedford. Tél (1525) 71 81 81 Fax 71 37 16
Hydra Systems, Red Lane, Kenilworth CV8 1PB, tél 1203-471111, Fax 1203 473333.
KRP 1944.141.762.2510
Blittersoft, Tél 1944 1908 261 466
Optonica, 1 The Terrace Hight Street Lutterworth Leics England LE17 4BA, tél +44 (0) 1455 558282, fax +44 (0) 1455 559386
Seasoft Computing, GBUnit3, Martello Enterprise Centre, Courtwick lane Littlehampton, West Sussex BN17 7PA. Tél (1944) 1903 850378.

Revues anglaises

Amiga Format, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16339.95 pour 12 numéros)
Amiga Shopper, Future Publishing, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16340 pour 14 numéros)
CU Amiga, Tower Publishing, Tower House, Sovereign Park, Lathkil St, Market Harborough, Leics LE16 9EF (abonnement Europe 12 numéros 16366)

Etats-Unis

Anti Gravity Products, 456 Lincoln Blvd, Santa Monica, CA 90402, tél 310-393-6650, fax 310-576-6383.
Consultron 8989 Ridge Rd Plymouth MI 48170 tél. (313) 459-7271
Elverson Puzzle Company, PO.BOX 258, Elverson, PA 19520, FAX : +610 277 9006 Email:equack@blx.com
Intelligent Designs Inc, 2925 East Colonial Drive, Orlando. Florida 32803 USA. Tél (407) 894-1031, (407) 894-2384, FAX (407) 894-2110 Tech Support. (nouvelle adresse) (TapeWorm)
MegaGem, 1903 Adria Santa Maria, CA 93454-1011 805349 1104 tel fax compuserve 70250,626
Newtech 1200 SW Executive Drive Topeka, KS 66615, tél 1 913 228 8000, fax 1 913 228 8099
Nova Design Inc, 1910 Byrd, Avenue Suite 214, Richmond, VA 23230 USA
Oregon Research, 16200 SW Pacific Hwy., Suite 162, Tigard, OR 97224
Quackenbush, 524 Crooked Lane, King of Prussia, PA 19406, Fax +610 277 9006
Silent Paw Productions PO Box 1825, Manassas, VA 22110. Tél 703-330-7290 (voice/FAX)
Software Hut, Folcroft East Business Park, 313 Henderson Dr Sharon Hill, PA 19079 USA, Tél: 19.1.610.586.5704, Fax: 19.1.610.586.5706
Soft-Logik, 315 Consort Drive, St.Louis, MO 63011 USA. Tél 314-256-9595, FAX 314-256-7773.
Tri State Computer, 650 6th Avenue, Corner 20 th St NY, NY 10011, USA

Hollande

Eureka, Adsteeg 10, 6191 PX Beek (L), Pays-Bas, tél (46) 37.08.00, fax (46) 36.01.88

France

ACM, 8 rue Des Vergers, 57890 Porcelette, Tél/Fax 87 93 53 61
ADFI, résidence Les Cottages, 83 rue André Theuriet 63000 Clermont Ferrand tél 73 93 77 31
ADNET 3615 ADNET
AFLE, BP505, 13091, Aix en Provence tél 56 05 72 09, Fax 42 64 56 76
AMIE, 11 Bd Voltaire 75011 Paris 16 1 43 57 48 20, Fax 16 1 43 57 10 01
Applimatic, CH-1618 Châtel-St-Denis, Rte de Montreux, Suisse, Tél (france 1941) 21 9314031, Fax 21 931 4035
Axiom Computer, 3 avenue Charles de Gaulle, 78800 Houilles. Tél 39-68-39-25, FAX 39-68-33-81
Atol SARL, 67 rue Nationnale 72000 Le Mans Tél 43 23 43 57, Fax 43 43 90 39
Atéo Concepts, Le plessis, 44220 Couëron. Tél/Fax 40 85 30 85.
Delta Graph'X, 4 rue Gracchus Babeuf 91180 St Germain les Arpajon, tél&fax (1) 60 84 16 14.
email: dgx@deltagrafx.grolier.fr ,
Web: www.grolier.fr/deltagrfx
L'école Fr, BP274, 16007 Angouleme Cedex Tél 07 67 12 19
ECOUTE VOIR, Anne Rubie, tél 41 06 90 90 fax 47 39 26 95.
EDI, BP282, 75625 Paris Cedex 13, Tél 16 1 45 89 32 00, Fax 16 1 45 89 12 93
FDS, 82 rue Sailly, BP 134, 59543 Lys Les Lannoy Cedex, Tél 20 02 06 63, Fax 20 82 17 99, Minitel 3615 FDS
FFD, 3 rue A. France 13220 Chateauneuf-Lès Martigues, Tél 42 09 05 15, Fax 42 76 18 70
Futur I Média, rue de la Perruche, Quartier Sextant, Les Minimes, 17000, La Rochelle, Tél 46 45 16 16, Fax 46 45 14 00
IFA 11 rue des Ecoles, 59680 Colleret, tél 27 67 77 67, fax 27 67 71 36
Innelec, Centre d'Activités de l'Ourcq, 45 rue Delizy, 93692 Pantin Cedex. Tél (1) 48 10 55 55, FAX (1) 48 91 29 12.
Infologic - Seron Christian - Tel/Fax: 33 4 66 75 55 94 France - email : infologic@mns.fr Web: http://www.mns.fr/infologic
Infonix, 2 bis Rte d'Espagne, 31100 Toulouse, Tél 61 40 75 45, Fax 61 40 76 43
MIG Info, 20 rue Consolat, 13001 Marseille, Tél 91 50 22 55, Fax 91 50 24 23
MSD, 20 rue du 11 novembre, 42100 Saint Etienne, él 77-41-64-14, fax 77-41-61-29, email froggy@internaute.fr, web http://www.internaute.fr/users/msd/msdweb.html.
Orion Diffusion, BP299, 61008 Alencon Cedex, Tél 33 82 67 65, Fax 33 82 68 30
Phase Informatique, 93 av du Général Leclerc, 75014 Paris, tél 45 45 73 00 Fax 45 45 50 17
Phoenix DP, BP 801, 64008 PAU Cedex, Tél/Fax 59 82 95 00
Photon, 3 rue de la Tullerie, Les Granges Galands BP129, 37550 St Avertin Tél 47 32 90 20 Fax 47 80 50 99
Quartz Informatique, 2bis avenue de Brogny, 74000 Annecy. Tél/FAX 50-52-83-31
RDM, 18 Av Shakespeare 06000 Nice, Tél: (04) 93 37 69 38, fax: (04) 93 37 69 39. Numeris (04) 93 37 69 37, portable (06) 07 55 13 88, Email SteRMD@Pratique.fr, Web www.pratique.fr/~stermd.
Serele, 22 rte Nationnale 190, 78440 ISSOU, Tél 30 42 77 77, Fax 30 42 77 33
Scheppers Entreprise, 55 rue Félix Faure (Bat C), 95880 Enghien Les Bains, Tél 16 1 39 64 30 61
Synthé Diffusion, 9 rue Kennedy, 31100 Toulouse-France, 61 21 16 37.
Turtle Bay, Les Chennevieres 03320 Le Veurdre, Tél 16 70 66 44 25, Fax 16 70 66 42 20
Theta Scan, 17 avenue du Parc, 91380 Chilly Mazarin, tél (1) 69 79 13 00, FAX (1) 69 79 13 13
VAV, Vidéo 165 rue Breteuil 13006 Marseille tel 91 53 10 10 fax 91 81 12 73
Vitepro, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél 46 38 17 15, fax 45 25 71 78

Italie

Db-Line srl, V.le Rimembranze, 26/C, 2102 Biandronno VA. Tél 39-332-768000, FAX 39-332-768066. BBS 39-332-767383.

Suisse

Applimatic SA, Châtel St Denis, Route de Montreux, Tél 19 41 21 931 4031, fax 19 41 21 931 4035
Realtime Software, Rosenfeldweg 4, CH-6048 Horw
-1- Computer, PO BOX 2200, 1950 Sion 2, tél 19 41 27 222 000, FAX/Modem 19 41 27 22 1900
Quantum Peripheral Products (Europe) S.A., Champs Montants 16a, CH-2074 Marin. tél (38) 35.70.00
Relec Software & Hardware Amiga
Village du Levant 2B CH 1530 Payerne Suisse Tél +26 660 02 82 Fax +26 660 02 83 <Relec@com.mcnet.ch >

Imagine 5
Amiga (Cybgfx) et Windows '95

Entre les deux mon coeur...

En 1986 avec ses capacité graphiques et sonores et son système d'exploitation multitâche, l'Amiga 1000 étonna le monde entier. Vint ensuite l'A500 puis l'A2000 qui fit son succès. La société américaine Impulse s'est alors lancée dans l'aventure de la 3D.

Le choix d'Impulse se fit naturellement. A l'époque, l'AMIGA affichait fièrement 4096 couleurs alors que le PC n'en disposait que de 16 et en basse résolution. Impulse sortait alors ses premiers logiciels de 3D sur Amiga: Silver, puis Turbo Silver. En 1990, Imagine apparaît sous la forme que l'on connaît.

En 1995, avec Windows95, le PC a passé la vitesse supérieure et est devenu "multimédia" alors que l'Amiga l'était depuis longtemps. Depuis environ deux ans, les versions Amiga d'Imagine tardaient à venir. En effet, Impulse développait pour le PC. Vu le parc important de machines, c'est un marché très intéressant, mais en contre-partie la concurrence est très rude. De nombreux éditeurs du monde Amiga se sont tournés aujourd'hui vers le PC, et leurs produits commencent à se faire connaître: Lightwave, Art Department Pro (Elastic Reality), Real3D, Caligari (True Space), Volumn 4D, Scala, Imagine...

La première version d'Imagine pour DOS, identique à celle de l'Amiga, est sortie en 1994. Impulse a eu beaucoup de problèmes à adapter Imagine pour le PC (du à une gestion de mémoire compliquée).

Aujourd'hui, tout le monde le sait, l'Amiga va mal. Décidé à me rendre compte par moi-même de ce changement de plate-forme, j'ai donc décidé d'essayer la version PC en faisant la mise à jour de la version 5.0 Amiga vers la version 1.0 de Windows95. Il faut dire que côté Amiga, j'attendais la version Cybergraph'X depuis le mois de juillet 1996.

(Nota : Pour la cyberstorm MKI, j'ai attendu 8 mois, et le rachat de l'Amiga, comme tout le monde, depuis 2 ans!)

La version Windows 95

Le logiciel est délivrée sur CD, regroupant trois versions différentes: Windows 3.1, Windows 95 et Windows NT. On trouve aussi quelques animations, des objets et surtout une démonstration animée et interactive de 24 fonctions (Blobs, Bones, Deform, Particules ...).

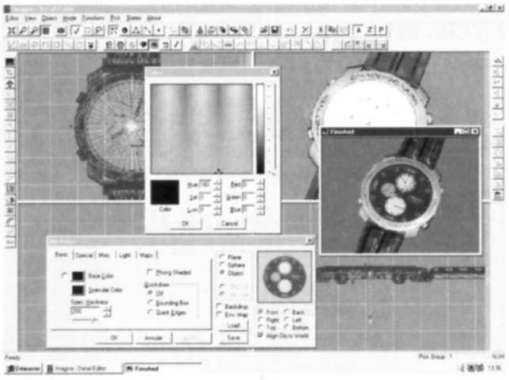


fig.0 (toutes les images montrent la version W95 d'Imagine)

Ce qui est étonnant c'est le niveau de professionnalisme qui se dégage de la version PC. En effet, on a du mal à reconnaître Imagine sur Windows 95. Le principe de fonctionnement est resté le même avec ses 4 vues (Front, Top, Right et Persp). Un amigaïste n'est pas trop dépaysé, et la vitesse de rafraîchissement est plus que correcte (j'utilise un PentiumMMX à 200 MHz avec 40 Mo de RAM).

L'interface a subi une cure de jouvence. De plus, elle est entièrement configurable. A chaque fonction correspond une icône. On peut donc créer des Toolbars regroupant le nombre d'icônes que l'on désire. Ces Toolbars peuvent être placés n'importe où dans le menu ou sur les côtés de la fenêtre des Editeurs (Detail, Spline, Stage ...). Si on " détache " le Toolbar, il devient alors une fenêtre indépendante. Ce système est propre à Windows 95 (voir fig. 5).

Pour une fois, Impulse a respecté le système d'exploitation (il n'avait d'ailleurs pas le choix)!

Les fonctions

Elles sont les mêmes que celles de la version Amiga. Cependant, je dois dire que l'interface est devenue bien plus agréable sur PC (Imagine sur Amiga ne respecte pas le système et ce jusqu'à la version 5.0)

Le multi-fenêtrage (voir fig.3) est utilisé à profusion. Il est possible de :

- visionner une animation en temps réel en 24 Bits. La fluidité est parfaite jusqu'en 480x360 (c'est idéal pour faire des previews). On peut d'ailleurs en charger plusieurs en même temps.
- afficher les textures dans une fenêtre à partir de l'Editeur *Attributes*. Ces textures une fois affichées peuvent ensuite être sauvegardées dans 16 formats différents (TGA, TIFF, BMP, JPEG, PCX, PCT, RAS ...).

On peut d'ailleurs lancer plusieurs animations en parallèle, formatter une disquette et travailler sous Imagine et tout cela en même temps et sans aucun problème (oui, le multitâche existe sur PC).

Il est possible de faire une preview de l'objet avec ses textures dans la fenêtre *Attributes* (voir fig.4). Cela est très pratique, on n'a donc plus besoin d'effectuer un QuickRender pour se rendre compte de ce que cela peut donner pour le calcul final.

Il n'existe plus de *Action Editor*. La fonction correspondante est l'*Action Dialog*, qui est maintenant un module à part entière, lancé directement depuis le *Stage Editor* (voir fig.2).

Le choix des couleurs a été énormément amélioré et est plus simple, puisqu'il suffit de positionner la souris sur la couleur de son choix sur une palette globale. Il suffit ensuite de choisir "l'intensité" de la couleur du plus clair au plus foncé (voir fig.0).

La gestion des backdrops (image chargée derrière une scène dans le Stage ou le Detail Editor) a été totalement revue. Plus besoin de recharger sans cesse le backdrop comme sur la version Amiga.

On peut voir l'objet en couleur dans la vue en perspective (il faut dire que c'est pas terrible car le dithering est très important). Dans une prochaine version, l'OPEN GL devrait apparaître (Objet ou scène en Phong temps réel comme dans Lightwave pour PC).

La version Amiga

Je dois dire que cette version 5.0 est un peu décevante :

- tout d'abord l'interface n'a pas bougé d'un pouce (voir la version PC)
- dix macros ARexx supplémentaires ont été ajoutées dans les menus du *PROJET, DETAIL* et *STAGE EDITOR*, ce qui permet de gérer non plus 10 mais 20 commandes ARexx depuis le menu.
- quelques commandes ARexx ont été corrigées, et d'autres ont été ajoutées comme CUT, PASTE et COPY. Ces trois dernières ne sont accessibles que depuis le *DETAIL EDITOR*.
- il est maintenant possible de valider le mode Cybergraph'X< depuis les préférences d'Imagine à l'aide du flag USCG. Dorénavant, Imagine n'aura plus besoin d'utiliser un promoteur d'écran comme NEWMODE pour utiliser une résolution supérieure.
- les écrans de Cybergrafix sont limités à 256 couleurs tout comme le mode AGA (alors que la version PC fonctionne en 24 bits).
- pour visualiser une image en 24 bits il sera donc nécessaire de faire appel à un viewer comme Cyberview lancé depuis un menu AREXX.
- deux nouveaux flags ont été prévus dans les préférences pour modifier le ratio de l'écran (ASPX et ASPY) pour contrôler "le carré" des pixels. Voilà, c'est tout. Enfin, ce qui n'est pas si mal, c'est que Imagine utilise (d'une façon limitée) le mode Cybergraphics. D'autres logiciels phares sur Amiga n'utilisent pas encore ce procédé et c'est bien dommage.

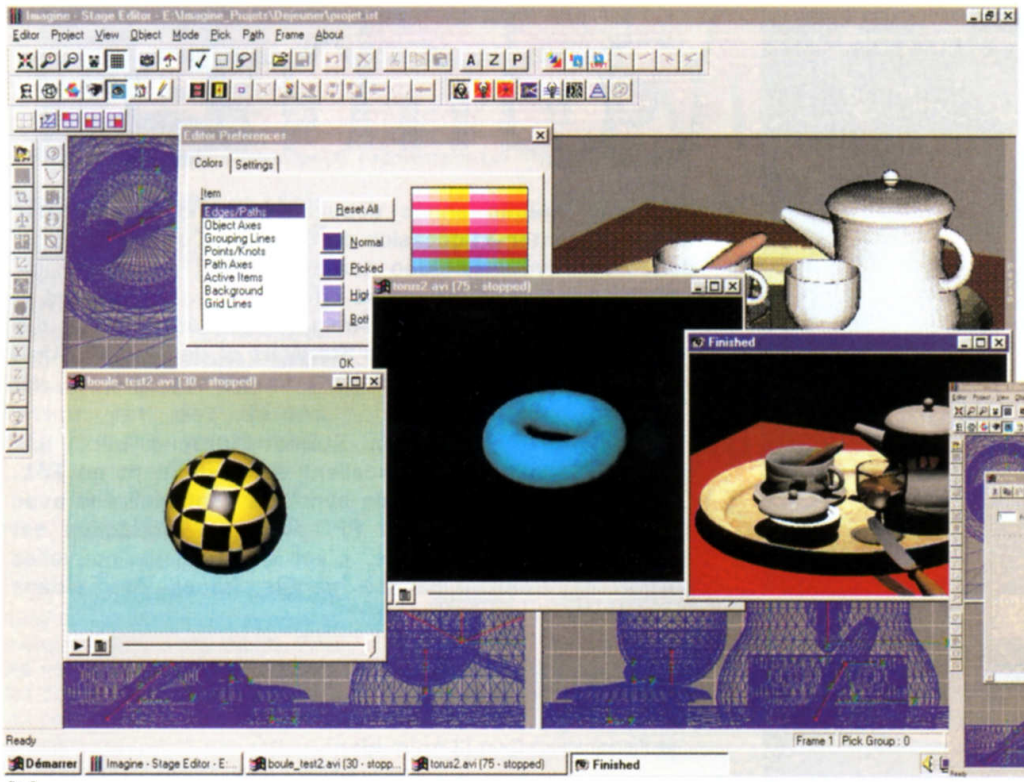


fig.3

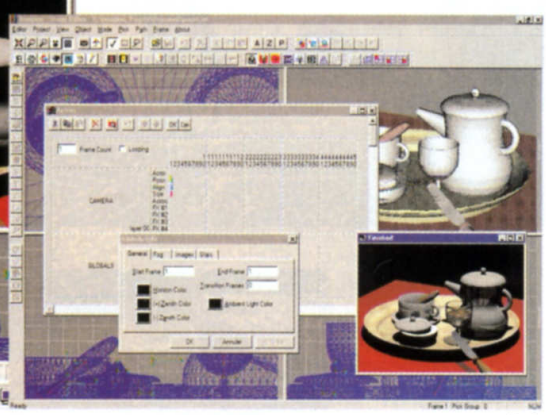


fig.2

Conclusion

Bon, il est évident qu'Impulse a mis le paquet pour cette version PC. Que dire, sinon qu'Impulse a laissé provisoirement de côté la version Amiga pour le développement de la version PC. La raison est simple: d'après Impulse il se vend aujourd'hui 95 % de versions PC pour 5 % de versions Amiga.

Pour le moment, malgré le passage de la plupart des programmes phares de l'Amiga vers le monde PC, Impulse continue de développer sur Amiga (la version CybergraphX est disponible).

Actuellement, Impulse, via son site Web demande à tous les utilisateurs d'Imagine sur Amiga de se faire connaître à l'adresse sales@coolfun.com.

"La suite du développement de la version Amiga sera entièrement basée sur la réponse qu'obtiendra Impulse et dépendra aussi du marché".

En bref, le dénouement heureux de l'AMIGA serait son rachat rapide, un Power PC (à faire baver un Pentium), une grande distribution à un niveau de prix raisonnable, c'est à cette condition qu'il pourra se tailler la part du lion grâce à son système d'exploitation hors pair.

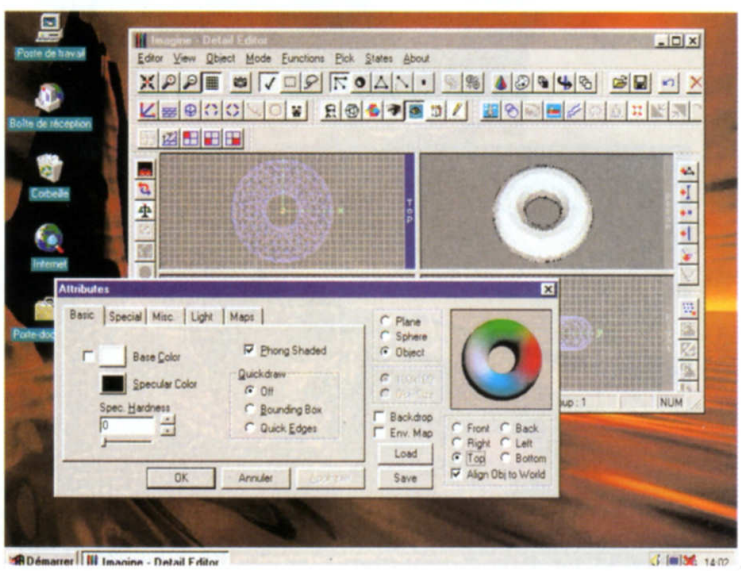


fig.4

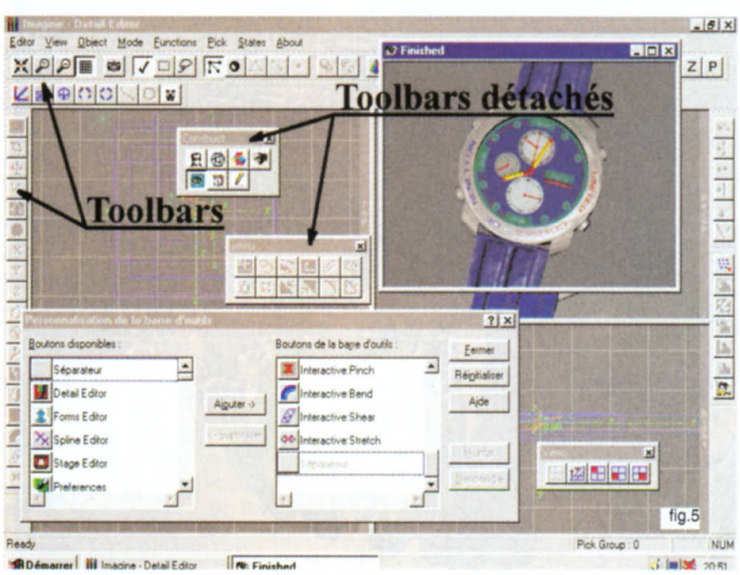


fig.5

Prix: Imagine 5 CyberGrafX avec descriptif des commandes ARexx mais sans manuel, 850F. Une documentation en français de plus de 300 pages est disponible chez Infologic, distributeur pour l'Europe du logiciel Imagine, au prix de 250F.
Voir notre carnet d'adresses sur la page 67

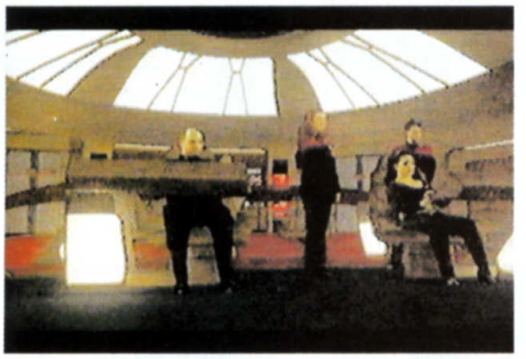
L'appel de www .coolfun.com d'IMPULSE

"Depuis nos débuts, il y a eu de nombreuses versions d'Imagine, et tous ont été créées sur l'ordinateur Amiga. Impulse a continué le développement d'Imagine pour l'Amiga et vient de sortir une nouvelle version pour CybergraphX. Si vous êtes un utilisateur de l'ordinateur Amiga nous aimerions savoir qui vous êtes et si vous utilisez Imagine sur votre Amiga. La continuation de développement de la version Amiga d'Imagine sera entièrement basée sur la réponse que nous reçevrons de vous et sur des informations du marché Amiga."

Comtrek

Comme chaque année depuis 1992, Tobias J.Richter devait présenter à l'occasion du Salon de Cologne 1996 sa dernière oeuvre sur vidéo nommée COMTREK. Hélas, un petit retard a eu lieu dans sa diffusion mais maintenant je l'ai enfin. Dès le début de l'Amiga, Tobias était déjà là. Il a toujours été un grand fan de StarWars et de StarTrek. Ainsi son principal sujet, et ceci dans toutes ses oeuvres, est l'aventure spaciale.

Comtrek dure 30mn en Stéréo Surround avec une superbe jaquette et un excellent enregistrement en PAL. Ces animations d'images de synthèse sont réalisées avec CinemaA4D sur Amiga et PPC Mac. La production est constituée de cinq parties, c'est à dire deux nouvelles parties et trois anciennes parties issues des vidéos précédentes.

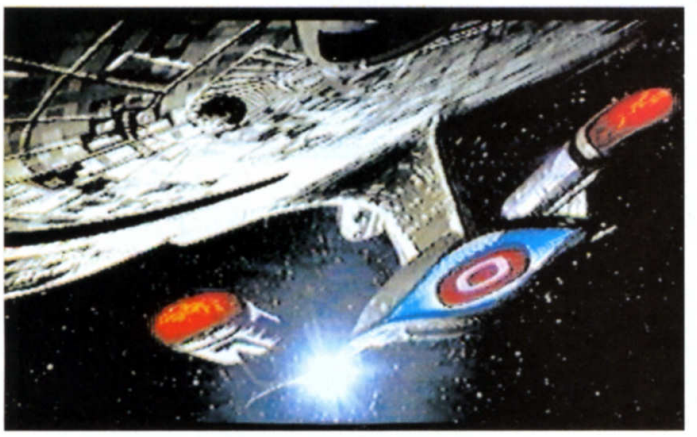


Dans l'ordre

- **Opening** (nouveau 1996)
- **Federation Con III Animation** (Issue de la Vidéo Demo Reel 1995)
- **Federation Con IV Animation** (nouveau 1996)
- **Demo Reel 1994** (Issue de la Vidéo Demo Reel 1994)
- **Demo Reel 1995** (Issue de la Vidéo Demo Reel 1995)

J'ai reçu une grosse claque en voyant les nouvelles anims par la qualité du rendu et du découpage des scènes. Il n'y a pas à dire, c'est sublime!

Déjà, il avait mélangé dans Federation Con III des comédiens habillés à la StarTrek avec les images de synthèse mais là, il récidive avec bonheur dans Federation Con IV. C'est de la même qualité que dans Babylon5 ou StarTrek Next Géneration. Si cela continue, bientôt il réalisera un long métrage. Décidement, les meilleurs artistes sont issus du monde Amiga!



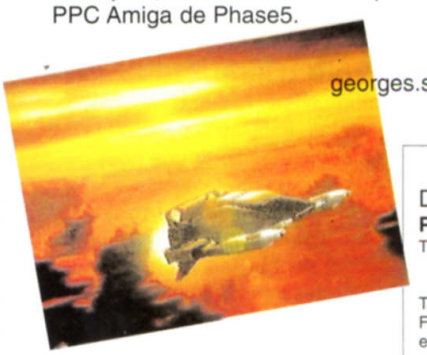
Cinema4D est un soft de chez MAXON qui en quelques années a considérablement bien évolué et très rapidement. Il est très souple et possède une interface bien pensée. *(Ed: il est d'ailleurs en test actuellement chez Jac Pourtant. Avec un peu de chance son compte rendu sera publié dans notre numéro 100.)* Mais le fait d'avoir aussi la puissance d'un PPC Mac a beaucoup aidé Tobias Richter à débrider sa productivité et en conséquence d'élargir le champ de sa créativité sur un tel soft. Moralité, vivement un PPC ou plus dans mon Amiga :-)

J'oubliais de parler de la superbe music, un travail du son qui est génial. Ce sont des éléments qui sont aussi importants que l'image quand on a la chance d'avoir des musiciens et des designers de son de talent.

Je vous conseille d'acquérir cette vidéo qui est un parfait exemple instructif de création sur Cinema4D. Vous pourrez voir la progression de Tobias dans la qualité de la réalisation depuis 1994. C'est un exemple à suivre pour tous ceux qui commencent avec Cinéma4D. On peut dire qu'il est l'Outsider de ***LightWave***, qui est la référence, toutes plates-formes confondues.

De plus, Cinéma4D sera le premier soft 3D à être porté sur le PPC Amiga de Phase5.

Georges Segel
Imagine 5.0 user
georges.segel@ramses.telesys-innov.fr



COMTREK
Distribution: The Light Works
Prix: 40DM
The Light Works - Digital Imagery - Tobias J. Richter Emil-Hoffmann Str. 27, 50996 Koeln - Germany
Tel +49 2236 9673-22
Fax +49 2236 9673-19
email tobias@thelightworks.com

DEMOS

Pour la première fois depuis l'existence de la scène, aucune réalisation marquante n'est sortie ce mois-ci. En attendant, les démoparties du printemps, profitons-en pour faire un retour sur des démos pas comme les autres.

emmarnaud@avignon.pacwan.net

Avec Sanity, tout était possible, Arte est aujourd'hui encore un hit, trois ans et demi après...

State of the Art
Spacaballs

Un beau matin de décembre 1992 au Danemark, une démo allait marquer à jamais nos esprits. Finis les vectorballs, les barres coppers, les objets 3D, toute une originalité qui permit de définir les oeuvres de la scène comme un mini clip informatique. Spaceballs avait créé State of the Art lors de la Party2: effet de choc, le groupe norvégien grâce à son codeur LoneStarr et son musicien Travolta remportait haut la main la démocompétition, et durant de long mois hantait la première de tous les hit parades. Souvenez-vous de cette danseuse modélisée en deux dimensions, s'agitant sur un air de techno/dance. Le chef d'oeuvre de Spaceballs devenait alors la référence. Dès lors que l'on parlait de démos, on invitait ses camarades de classe à venir voir State of the Art sur son bon vieil Amiga 500, et summum absolu pour les teenagers, la chaîne MTV allait diffuser la démo à plusieurs reprises.

242
Virtual Dream

Six mois plus tard, ce furent les finlandais, qui quelques temps auparavant avaient créé le groupe Virtual Dreams, qui triomphèrent à l'Assembly'93 avec un nouveau clip nommé 242. Le travail est ici moindre, il repose uniquement sur la compression d'une séquence vidéo digitalisée où l'on suit un adolescent déambulant jusqu'à son disquaire pour y trouver l'album du groupe belge Front 242.

On réalisa alors combien le travail du graphiste, du musicien pour synchroniser et ainsi perfectionner la démo était tout aussi important que celui du programmeur. Le résultat fut alors surprenant, la Party 3 de la fin d'année 1993 allait être une source de chef d'oeuvre dans des styles différents. Des français se distinguaient avec le codeur Gengis, et son ami musicien Clawz, produisant une démo basée sur de la 3D. Origin fût ainsi la première démo d'une série triomphante à laquelle participèrent les meilleurs graphistes français comme Alex, Hof, Suny, Titan. Derriére eux, Virtual Dreams s'affirmait comme une valeur sûre avec tantôt le duo de codeurs Dr Skull et Tsunami, tantôt Alien en individuel qui polyvalent s'est illustré en graphisme, surtout musique et programmation. A la Party 3, ils sortirent Full Moon, l'une des toutes premiéres réalisations sur Amiga 1200. Spaceballs tenta de récidiver avec Nine Fingers, alias State Of The Art, mais l'effet de surprise ne fut pas comparable à l'année précédente. Bien que la danseuse fut cette fois-ci en 3D, l'équipe norvégienne dût se contenter d'une place d'honneur peu gratifiante pour son travail considérable.

Deep Psilocybin: le groupe finlandais invente la démo remixée...

Arte
Sanity

Mais malgré une troisiéme place en bas du podium, c'est Arte, une réalisation de Sanity qui resta l'évenement de la Party'3. Le groupe allemand qui nous avait habitué à un design sobre, profitait de l'arrivée du duo français Ra (le graphiste) et Moby (le musicien) pour sortir une merveille programmée par Mr Pet avec l'aide de Chaos. Arte est la démo par référence, des couleurs partout, des dessins superbes, de nombreuses musiques, des effets à vous faire tourner la tête, mais surtout une disquette seulement compatible sur tous les Amiga. La démo de Sanity ne paraîtrait sans doute pas ridicule à côté des présentations multimédia que l'on nous propose sur les PC rangés dans les grandes surfaces.

Nexus 7
Andromeda

En 1994, la scène était alors en pleine effervescence, les groupes de stars étaient Sanity, Bomb (le nouveau groupe créé par Gengis), Melon Dezign, Virtual Dreams, Spaceballs, Polka Brothers, Movement, Stellar, Sonik Clique, DreamDealers, Oxygene, Trsi, Essence et bien d'autres encore, c'est vous dire la productivité. Comme toutes les années, l'événement se déroulait au Danemark du 27 au 29 décembre, alors que l'on les croyait mort les norvégiens d'Andromeda imposa son style de pureté, Nexus 7 ne contenait pas moins d'une quinzaine d'effets innovants du célèbre Dr Jekyll et Mr Hyde. Les autres démos furent de bonne qualité mais l'originalité s'essouflait.

Des démoparties étaient organisées aux quatre coins de l'Europe attirant quelques mercenaires, avides d'empocher un peu d'argent de poche et surtout la gloire. Mais il fallait ruser d'imagination, et travailler soigneusement le design. Melon Dezign réalisait sa dernière démo sur Amiga, remportant la SomeWhere in Holland, conçue par le duo français Nam et Alex, à base d'images digitalisées et sur un air trance de Groo, le groupe le plus marginal achevait son oeuvre. CNCD fut le groupe de l'année 95, vainqueur fin mars de la Gathering avec Deep, en collaboration avec Parallax, et vainqueur à la Party 5. Les finlandais nous émerveillaient par leur style très coloré, symbolisant un renouveau. Ils inventérent le remix, avec Deep Psilocybin en octobre, la démo où la 3D n'est qu'au second plan derrière le design.

Aujourd'hui, il semble que les gens originaux soient très rares. La plupart des démos n'apportent que très peu de nouveautés, les codeurs étant entrés dans une véritable guerre à qui aura le moteur de 3D le plus rapide... Le groupe TBL a bien mené un rythme infernal en production, Tint, Goa et Glow restent de simples démos. Seul peut être, Darkside créait une atmosphère particuliére. Peu de gens s'en souviennent... Que reste t-il de tous ces génies qui en ajoutant une image à côté d'un cube en 3D nous rappelérent qu'une démo peut être considérée comme un chef d'oeuvre artistique? Nam doit sortir prochainement une démo sur PC sous le label Melon Dezign. Les anciens codeurs de Sanity sont eux aussi passés de l'autre côté en remportant la compétition PC à la Party 6. Sonik a quelques projets en tête selon Murk qui a conçu de nombreuses intros, notamment l'invitation de l'Assembly'96 (près de 2méga de fonds, animations pour le design), CNCD reste en veille, mais les nouveaux venus comme TBL, Three Little Elks, C-Lous, Haujobb pourraient bien nous étonner, ou bien TouchStone, fort du gros potentiel d'Essence, pourrait confirmer. Vivement le printemps...

NOUVEAU !

Le CD-ROM AmigaNews

Tout le contenu de l'année 1995, y compris les articles et les images originales

Base de données hypertexte au format AmigaGuide avec interrogation multicritère
Retrouvez facilement les sujets qui vous intéressent

- **Index alphabétique**
- **Index par thème**
- **Index par numéro**
- **Recherche par mot-clé sur tout le contenu de l'année**

Et en plus:

- **Toute la collection DPAT**
- **Des photos inédites du monde Amiga français !**
- **Des photos de nos correspondants**
- **15 tiroirs proposés par des associations et programmeurs contenant logiciels, magazines sur disquettes, présentations d'associations, etc.**

Compatible avec tous les Amiga

Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande

Vous pouvez commander votre CD en découpant ce bon ou par simple lettre ou par téléphone à AmigaNews CD, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, tél 61 47 25 67.

☐ Prix France: 150F ttc Port compris

☐ Hors France: 180F ttc Port compris **(uniquement par mandat ou CB).**

☐ CB N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Votre adresse complète_

Signature:

Date d'expiration